
LOS MANUSCRITOS DE
GUILD WARS
NIGHTFALL

¡Lea este aviso antes de que usted o su hijo utilicen cualquier videojuego!

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o usar videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque

Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de conocimiento o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan. PARE INMEDIATAMENTE y consulte a su médico si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: CONVULSIONES, ESPASMOS OCULARES O MUSCULARES, PÉRDIDA DE CONOCIMIENTO, ALTERACIÓN DE LA VISIÓN, MOVIMIENTOS INVOLUNTARIOS O DESORIENTACIÓN.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.





Índice





Libro 1:

La Tierra del Sol de Oro



Capítulo 1: Las tierras de Elona

ELONA, la Tierra del Sol de Oro, prospera en un reino rodeado por sabanas, desiertos, llanuras y tierras baldías. Tres provincias aliadas se yerguen codo con codo para sostener a esta orgullosa nación. Al oeste está Istan, una provincia insular llena de ruinas de un imperio eloniano anterior. Al este está Kourna, conocida por sus soldados fieramente leales, su entregado ejército, sus amplias fincas y su agricultura. Al norte, la provincia de Vabbi es hogar de ricos príncipes mercantes, una tierra donde los exitosos elonianos creen que su seguridad y afluencia les permite patrocinar muchos de los más grandes logros de su nación. A pesar de rivalidades ocasionales, estas tres provincias —Istan, Kourna, y Vabbi— han mantenido a Elona próspera y fuerte durante más de mil años.

Istan

La provincia insular de Istan es conocida por su armada, una formidable flota que patrulla la costa occidental de Elona. Cada día, barcos procedentes de Tyria, Cantha y otras lejanas partes del mundo llegan a la ciudad portuaria de Kamadan. Desde aquí, los barcos mercantes viajan a las numerosas islas de Istan y al continente de Kourna, aventurándose en aguas perturbadas por patrullas corsarias, ciclones y otros peligros mayores. Los bravos habitantes de Istan vigilan las aguas, seguros de que cuando lleguen forasteros hostiles a Elona, los ciudadanos, soldados y marineros de la provincia estarán preparados para detenerlos.



Los grandes héroes de Istan se han forjado en las mayores adversidades: guerras, hambrunas, invasiones y amenazas aún más extrañas. Hace más de seiscientos años, la tristemente célebre Peste de los Escarabajos devastó esta provincia. Sus víctimas murieron horriblemente, con insectos que brotaban de erupciones en la piel. Muchos creyeron que esta epidemia tenía un origen sobrenatural, echando la culpa del sufrimiento de los inocentes a fuerzas invisibles. En esta conflictiva época, los héroes atendieron a los enfermos, evacuaron ciudades y aldeas, y buscaron la fuente de esta corrupción. Aunque el origen de la epidemia nunca fue desvelado, aún hoy se narran grandes historias sobre los héroes que ayudaron a la atormentada población.

Aún hoy, Istan recompensa la valentía y los logros personales. Ninguna palabra describe su gobierno mejor que "meritocracia": los mejores y más brillantes reciben su recompensa en forma de un ascenso, y se reconocen los años de servicio. Los ancianos del pueblo vigilan muchas ciudades y puestos de avanzada, ascendiendo con el tiempo a posiciones de respeto y autoridad en el Consejo de sabios. Como es natural, la provincia tiene también su buena porción de sinvergüenzas y gente sin escrúpulos —los criminales suelen hundirse entre los despojos de la sociedad— pero cada día que amanece en Istan alumbra el comienzo del viaje de un nuevo héroe.



Kourna

La provincia de Kourna está eternamente dispuesta para la guerra. Los historiadores militares analizan las grandes batallas que han tenido lugar aquí: los épicos conflictos de los Reyes Primigenios, los desesperados esfuerzos por unir el país durante la Era de la Dinastía Destrozada y, por supuesto, la derrota infligida por Turai Ossa a Palawa Joko junto a la Gran Catarata de Jahai. Durante siglos,



Kourna ha tenido un gobierno militar, y sus líderes han sido descendientes directos del mariscal Turai Ossa. Inspirados por su ejemplo, los kournianos reverencian la lealtad, el patriotismo, un fuerte sentido del deber y la dedicación al servicio militar. No todos los habitantes de Kourna son soldados, pero los granjeros que trabajan en los campos y los artesanos que se desloman en sus talleres conocen el valor de una provincia bien segura. Los pacíficos peones centauros contribuyen a aumentar la fuerza de la provincia. La típica dedicación kourniana conduce a los ciudadanos a trabajar duro por la prosperidad; de hecho, la nación entera depende de la agricultura y el artesanado de la provincia. Los aventureros de Kourna van a la guerra seguros sabiendo que sus espadas han sido bien templadas y sus armaduras bien fabricadas, forjadas con la misma confianza que los soldados que las portan.

Vabbi

La provincia septentrional de Vabbi es conocida por su gran riqueza y refinada cultura. Los príncipes mercantes se enorgullecen de sus grandes propiedades, sus prósperos negocios y el mecenazgo de las artes. Su gobierno provincial, el Gran Foro de Vabbi, es una plutocracia: sólo los más ricos príncipes del país tienen la potestad de elaborar leyes. Cara al público, su asamblea legislativa es democrática, pero secretamente, un mercader con influencia tiene más poder que un miembro del consejo con derecho a voto.



Los príncipes de Vabbi gobiernan esta tierra. La mayoría de los plutócratas patrocinan grandes festivales y celebraciones para mostrar al mundo su importancia e influencia. Estas celebraciones en las fincas de Vabbi son un espectáculo asombroso: las bailarinas se agitan y ondulan elegantemente, los más glotones degustan la mejor cocina, los juerguistas consumen impresionantes cantidades de alcohol y los ciudadanos cultivados disfrutan de las grandes obras del teatro y la poesía. Los héroes son bien recibidos en estos festivales, donde su heroísmo es celebrado en canciones e historias.

Vabbi alardea de su propia importancia de forma grandilocuente, pero también es perfectamente consciente de lo mucho que depende de los demás elonianos. Los guardas de las fincas de Vabbi vigilan la cordillera al norte, mientras que los ciudadanos en la frontera al sur de la provincia dependen de los vecinos de Kourna para su seguridad. Fuera de los muros de las grandes fincas, el peligro abunda por doquier. Los saqueadores conocen pasos secretos a través de las montañas y las minas, y monstruosas criaturas campan a sus anchas por el paisaje. Por suerte, cada generación vabbiana incluye idealistas que sueñan con audaces viajes al otro lado de Elona. Nuevos historias de aventura aparecen en las estanterías de las bibliotecas de Vabbi cada año, y sus actores interpretan a nuevos héroes en los escenarios teatrales.

La orden de los Lanceros del Sol

Elona no tiene un gobierno unificado —las tres provincias actúan independientemente—, pero una alianza de héroes defiende toda la nación. Desde la costa meridional de Istan a los picos septentrionales de Vabbi, la paz tiene su precio: la vigilancia eterna de los elonianos que guardan su nación.

Estos bravos defensores constituyen la Orden de los Lanceros del Sol, una orden de elite que ha jurado defender la nación contra todas las amenazas, ya sean militares, místicas o sobrenaturales. Cuando la Peste de los Escarabajos devastó Istan siglos atrás, los Lanceros del Sol evacuaron a la población y aislaron las ciudades infectadas. Mientras los habitantes de Istan fueron repoblando lentamente las islas, los Lanceros ayudaron a restaurar la civilización, protegiendo puestos de avanzada y colonias. Cuando quiera que los bandidos y tribus de la tierra sin civilizar circundante preparen sus armas, donde quiera que la amenaza de la agitación civil crezca, las tropas de los Lanceros del Sol estarán allí para defender su patria.

Los Lanceros del Sol son autónomos y responden sólo ante sus propios líderes, llamados mariscales. La orden respeta la autoridad de cada provincia, pero insiste en la libertad de sus miembros para viajar a donde sea necesario para salvaguardar la nación. Más allá de las murallas de ciudades y poblados, corsarios, arpías, centauros, espectrales señores del desierto y otros agresores caen sobre los incautos. Fuera del mundo que conocemos, fuerzas maléficas esperan en la oscuridad, pacientes y potentes, tramando formas de penetrar en el plano de los vivos. En tiempos más oscuros, una provincia podría impedir, limitar o prohibir que los Lanceros llevasen a cabo una investigación —pues cada provincia tiene sus propios defensores—, pero la mayoría de los ciudadanos elonianos sabe que los Lanceros del Sol son su mejor esperanza de protección y salvación.

Los devotos afirman que los propios dioses han escogido a los campeones de Elona y una nueva generación ha tomado las armas para responder a la llamada. Ahora tú has sido elegido y como Lancero del Sol, serás entrenado para ser líder. Tienes un deber hacia tu país: encontrar amenazas contra Elona y eliminarlas. Con otros héroes a tu lado, eres la luz resplandeciente que hará retroceder a las fuerzas de la oscuridad, luchando por la gloria del Sol de Oro.





Capítulo 2:
Los dioses de Elona

Los 5 dioses verdaderos

Todas las naciones civilizadas reverencian a los cinco dioses verdaderos. Desde las más altas cumbres de las montañas Picosescalofriantes a los más profundos valles de Elona, toda la humanidad invoca los nombres de las mismas deidades, entonando plegarias y construyendo monumentos a la vida, la muerte, la fuerza, la supervivencia y la magia. Los cimientos de las estatuas y santuarios a los dioses pueden cambiar ligeramente de un continente a otro, pero sus nombres, formas y rostros no, éstos son eternos e inmutables.

Existe un dios patrón —o diosa, y a veces más de uno— por cada profesión que pueden seguir los aventureros, pero incluso los plebeyos entonan sencillas oraciones a los dioses en sus quehaceres cotidianos. Los viajeros que cruzan enormes distancias deberían tener la precaución de decir unas pocas palabras de alabanza a Dwayna, esperando una brisa que acorte su recorrido. Por si acaso, también harían bien en dejar una ofrenda en un santuario junto al camino para Melandru, asegurando su supervivencia en las tierras salvajes. Los aventureros saben qué dioses conceden su poder a los conjuros y habilidades que emplean, pero les muestran respeto a todos ellos; por si acaso.

La fe se extiende por Elona, al igual que sucede en todo el mundo. Dos profesiones exclusivas de este continente son conocidas por la devoción a sus deidades. Los Paragones, ángeles guardianes de la humanidad, creen que han sido escogidos por los dioses. Atribuyen sus actos a la voluntad de poderes superiores, aceptando que sus destinos están predeterminados. Aunque cada profesión tiene una deidad patrona, los Derviches sirven a todos los dioses del panteón eloniano, rezando a cada uno de ellos cuando las circunstancias lo requieren. Los más poderosos de estos guerreros santos se transforman en representaciones vivas de los dioses verdaderos, adoptando sus “formas” para representar su voluntad divina. Hasta el más bajo de los iniciados sabe que sin la reverencia debida a los cinco dioses verdaderos toda la civilización se derrumbaría.

Dwayna

Diosa de la vida y el aire

Dwayna contempla el mundo desde los cielos, observando beatíficamente a la humanidad. Los Monjes sanadores y los Elementalistas de aire la consideran su diosa patrona, pero innumerables héroes que necesitan curarse susurran su nombre en sus oraciones. Dwayna acorta el recorrido de los viajeros y, cuando los adeptos de la diosa están en peligro, deja caer sus rayos desde los cielos para castigar a sus enemigos.

En las obras de arte se suele representar a Dwayna como una mujer alta y esbelta que se eleva por encima del cielo con alas de ave. Los artistas elonianos a veces la muestran elevándose sobre tierras arrasadas por la sequía, la enfermedad o las plagas. Un Derviche que asume la forma de Dwayna se alza sobre los demás mortales, rodeado por unas proporcionadas y hermosas alas.





Balthazar

Señor de la guerra y el fuego

Adorado por Guerreros y Elementalistas de fuego, el señor de la guerra vigila los campos de batalla y arenas de combate del mundo. Los Monjes que practican disciplinas de protección y ataque pronuncian su nombre con reverencia. Balthazar da fuerza a los soldados que marchan a la batalla y a cualquier aventurero que esté preparado para luchar. Él guía el filo de una espada o hacha para que corte profundamente. Muchos insisten en que vigila los campos de batalla del mundo para ver quién glorifica su nombre. En las arenas de combate protegidas por sus sacerdotes, sus seguidores demuestran su destreza en la batalla para ganarse su favor.

Las estatuas de Balthazar le muestran sujetando un mandoble, en ocasiones con un par de fieles sabuesos de guerra sentados a sus pies. Algunas obras de arte elonianas le muestran con majestuosos leones u otros fieros animales junto a él. Un Derviche que tome la forma de Balthazar es una presencia fiera, asaltando el mundo con una armadura tan resistente como una pesada lámina de metal y un arma tan letal como el mandoble de la deidad.

Grenth

Señor de la muerte y el hielo

Los Nigromantes reverencian a Grenth, al igual que los Elementalistas de agua, que a menudo castigan a sus enemigos con un frío intenso. Cuando el mundo está en su momento más oscuro, las almas temerosas le rezan como último recurso. El culto a Grenth exige sacrificio. Cualquier camino que conduzca a sus secretos ocultos pondrá a prueba tanto el alma como la mente. Sus acólitos y adoradores saben que el velo entre los distintos mundos es muy fino, pero si pueden pagar el precio necesario de sangre y almas, los cuerpos de los muertos se alzarán y causarán estragos en el mundo de los vivos. Los fieles saben que cuando hayan muerto, sus almas acabarán por pasar hacia la Niebla... pero aún así le rezan a Grenth, para que éste pueda aliviar su sufrimiento en el camino.

Los monumentos a Grenth le retratan con el cuerpo de un hombre y el estrecho cráneo de una bestia. Por toda Elona se puede ver que muchas de estas estatuas tienen pilas de hueso y marfil a sus pies, dejadas como ofrendas por anónimos plebeyos llenos de temor. Cuando la vida se pone difícil, los adoradores más exaltados dejan ofrendas de carne y nervios, mostrando su devoción con fanáticas muestras de sacrificio. Un Derviche que asume la forma de Grenth mira enfurecido al mundo a través de una calavera bestial, estimando el valor de cada cuerpo caído.



Lyssa

Diosa de la belleza y la ilusión



La diosa patrona de los Hipnotizadores lleva muchas máscaras, apareciendo en un gran número de formas. Los mecenas de las artes la elogian efusivamente —particularmente en las cortes de la rica Vabbi— pero algunos la temen como una diosa temperamental. Tras su hermosa fachada, dicen algunos, mantiene una profunda unión con el caos. Las muestras de arte y cultura le agradan, pero su ira es terrible de contemplar. Sus seguidores usan su magia para la ilusión, las artimañas y el engaño, retorciendo la magia de otros para sus propias metas. Al antojo de esta diosa, sus enemigos se ven asaltados por la desesperación y la angustia, mientras que sus hermosos seguidores se ven elevados al mayor éxtasis.

Los artistas de Tyria a menudo retratan a Lyssa como dos diosas: figuras gemelas de exquisita belleza entrelazadas en una danza eterna. En Elona, las máscaras pueden cambiar, y la danza puede cambiar, pero su naturaleza dual no. Es hermosa para algunos y terrorífica para otros. Un Derviche que asume la forma de Lyssa lleva múltiples máscaras, canalizando bendiciones para el caos y la magia.

Melandru

Diosa de la tierra y la naturaleza

Los Guardabosques y Elementalistas de tierra dejan ofrendas a Melandru, confiando en su orientación. A lo largo y ancho de Elona, los templos dedicados a la diosa junto a los caminos ofrecen refugio y agua a los cansados viajeros. Muchos de estos templos son mantenidos por Derviches errantes. Con las bendiciones de esta diosa, el suelo puede frenar o poner una trampa a los enemigos, los viajeros pueden sobrevivir en la más inhóspita tierra salvaje, y los maestros de la magia pueden sacudir los cimientos mismos del mundo.

La mayor parte de las estatuas de Melandru la muestran como una dríada que se alza desde un soporte en forma de árbol. Muchos templos emplean la magia para darle al santuario la forma de un árbol viviente; por ejemplo, las esculturas elonianas a menudo se alzan desde la base de un mebahiah o una flor del sueño con raíces. Un Derviche que asume la Forma de Melandru tiene apariencia arbórea, actuando con la misma determinación que un árbol que tiene las raíces profundamente hundidas en la tierra.



Anochecer



Al igual que el Sol de Oro, los dioses observan Elona, pero entre las sombras, los enemigos de los cielos se esconden del incesante escrutinio. Fuera del mundo que conocemos, las fuerzas maléficas observan y esperan, tramando formas de manifestarse en el plano de la carne. Sus métodos van desde lo sutil a lo escandaloso: susurros en la mente de los afligidos, epidemias que se arrastran por las regiones rurales corrompidas, inocentes transformados en feroces abominaciones, y creaciones aún más extrañas. Las civilizaciones se ponen en pie para defender a la humanidad contra estos males... pero algunas veces la civilización fracasa.

Ahora Elona está afligida por horrores similares. Las tierras civilizadas reconocen y reverencian a cinco dioses, pero los herejes hablan de un dios caído. Hace mil años, los antepasados espirituales de estos herejes, los Margonitas, libraron una épica batalla en el mar poco profundo que hay al norte de Elona. La masacre resultante creó una enorme extensión desolada, el territorio hoy conocido como Desierto de Cristal. Con los poderes otorgados por las bendiciones de su deidad oscura, los Margonitas declararon la guerra contra los seguidores de todos los demás dioses, destrozando templos, profanando santuarios y masacrando a todos los rivales. A pesar del concedido por horrendas transformaciones, su ejército fue aniquilado y su falso dios exiliado a un reino de tormento.

Ahora los herejes ven signos de que su falso dios podría estar actuando otra vez en el mundo. Su nombre ha sido erradicado de toda la historia, borrado a escoplo de todos los monumentos, y condenado como blasfemia; y aún así, sus seguidores esperan el retorno de su deidad olvidada y abandonada. Fervientemente, esperan que volverá, igual que la noche sigue al día. Obrando la voluntad de una fuerza maligna paciente y potente en el mundo, esperan el comienzo del Anochecer.

Capítulo 3:

La historia de Elona



El calendario Eloniano

Cuando los eruditos de Elona escriben sobre la historia, usan sus propias convenciones para escribir sobre el tiempo. Cada país usa un sistema distinto: en Tyria se usa el calendario mouveliano, mientras que Cantha tiene el suyo propio. En su trato con los forasteros, a los elonianos no les cuesta demasiado convertir sus fechas a cada uno de estos calendarios.

En el continente de Tyria, toda la historia es relativa al año en el que los dioses dejaron el mundo, un acontecimiento conocido como el Éxodo. Los elonianos comienzan su calendario doscientos años antes, cuando el primero de los Reyes Primigenios comenzó su reinado sobre Elona. En la historia eloniana, todos los años incluyen las letras "cd", midiendo los años según el Calendario Dinástico.

Meses y estaciones

Al igual que sucede en el calendario mouveliano, los elonianos dividen un año de 360 días en cuatro estaciones alineadas con los elementos. Cada estación dura 90 días.

Estación del...	Deidad
Céfiro (alineada con el aire) días 1-90, primavera	Dwayna y Lyssa
Fénix (alineada con el fuego) días 91-180, verano	Balthazar
Vástago (alineada con la tierra) días 181-270, otoño	Melandru
Coloso (alineada con el agua) días 271-360, invierno	Grenth

Los sacerdotes proclaman que cada estación es sagrada para un dios o diosa distintos. Los mercaderes tienen sus propios nombres para las estaciones, aprendidos de los mercaderes de Tyria con los que comercian. Los magos creen que cada estación se corresponde con un elemento.

Algunos festivales elonianos marcan la transición de una estación a otra con tributos a los dioses.

- **Dwayna, la diosa del aire, aparece en muchos ritos primaverales, pues esta estación está asociada con el aire.**
- **Lyssa también aparece de forma destacada en muchos ritos de primavera, particularmente en acontecimientos relacionados con el cortejo y el matrimonio.**
- **Muchos de los más importantes sacrificios a Balthazar tienen lugar durante el verano, pues es típicamente el mejor momento del año para realizar saqueos.**
- **Los elonianos más prácticos saben que el otoño es el mejor momento para las cosechas. Agradecen a Melandru por su recompensa con rituales asociados con la tierra en esa época del año. Los tirios, por otro lado, consideran al otoño una estación asociada con el agua, quizás por los muchos barcos que se hacen a la mar en esa época.**
- **Los elonianos hablan del invierno como la estación del agua, el elemento asociado con el frío. Aunque su país no tiene hielo ni nieve, los sacerdotes llevan a cabo sus rituales más elaborados a Grenth durante el momento más frío y oscuro del año.**



Cronología unificada

Calendario eloniano	Calendario canthiano	Calendario mouveliano	Acontecimientos importantes
1275 cd	1585 cc	1075 dé	Actualidad.
1272 cd	1582 cc	1072 dé	El Señor Liche intenta abrir la Puerta de Komalie. Shiro propaga una epidemia por Cantha.
1270 cd	1580 cc	1070 dé	Terminan las Guerras de Clanes. Los Charr invaden los reinos humanos. La Devastación arrasa Tyria.
1258 cd	1568 cc	1058 dé	Kintah muere y le sucede su hijo Kisu, quien se convierte en el 31er emperador.
1216 cd	1526 cc	1016 dé	La II Gran Guerra de los Corsarios acaba con la derrota de la armada de Lady Glaive a manos del mariscal Matoha. Istan se erige como potencia marítima.
1213 cd	1523 cc	1013 dé	Empiezan las Guerras de Clanes en Ascalon.
1182 cd	1492 cc	982 dé	Comienza la II Gran Guerra de los Corsarios.
1140 cd	1450 cc	940 dé	Se cierra formalmente las embajadas de Cantha en Ciudad Ascalon y Elona. Los corsarios aumentan sus actividades como consecuencia de esto.
1100 cd	1410 cc	900 dé	La gran comerciante Amaki Voss se establece como mariscal de la ciudad de Makkun, convirtiéndose en primera del "príncipe" de Vabbi.
1099 cd	1409 cc	899 dé	Se establece la Gran Fortaleza de Jahai en la Gran Catarata.
1074 cd	1384 cc	874 dé	Istan y Vabbi recuperan a sus mariscales. Kourna mantiene a su mariscal, Kunai Ossa. Mientras que Kunai Ossa rechaza la corona dinástica, todos los mariscales de Kourna pertenecen al clan de Ossa.
1068 cd	1378 cc	868 dé	Turai Ossa conduce la Gran Peregrinación a través del Desierto de Cristal.
1062 cd	1372 cc	862 dé	Turai Ossa derrota a Palawa Joko en la Batalla de Jahai.
1060 cd	1370 cc	860 dé	Se funda Nolani. Palawa Joko invade Elona, captura casi toda la Provincia del Norte y se gana el sobrenombre de "Azote de Vabbi".
1051 cd	1361 cc	851 dé	Lord Ordran se convierte en el primer mortal en entrar al Abismo.
957 cd	1267 cc	757 dé	Palawa Joko construye su Palacio Óseo en la Desolación.

912 cd	1222 cc	712 dé	I Gran Guerra de los Corsarios.
840 cd	1150 cc	640 dé	Cae la última Dinastía Destrozada. Elona emerge como una nación de tres provincias aliadas: Kourna, Istan y Vabbi.
783 cd	1093 cc	583 dé	Cae la Gran Dinastía. Empiezan las Guerras al Trono y la era de la Dinastía Destrozada.
720 cd	1030 cc	520 dé	Primeros asentamientos en las islas de Istan.
656 cd	966 cc	456 dé	Termina la Era de la Peste. Admun Kolos asciende al trono y funda la Gran Dinastía.
652 cd	962 cc	452 dé	La Peste de los Escarabajos se extiende por Elona, diezma la población y acaba con la Casa Real. Se abandona Istan. Fin de los Reyes Primigenios.
524 cd	834 cc	324 dé	Primera mención de los corsarios entre los documentos dinásticos. Gran auge de monumentos en Istan y Kourna.
472 cd	782 cc	272 dé	Glint compila las Profecías del Buscador de la Llama.
421 cd	731 cc	221 dé	Cantha empieza a comerciar con Tyria en Elona y las zonas al norte.
374 cd	684 cc	174 dé	Las serpientes (los Olvidados) abandonan el mundo de los hombres y se asientan en el Desierto de Cristal.
229 cd	539 cc	29 dé	Los Reyes Primigenios extienden su reinado en Vabbi y la Desolación y empiezan a enterrar a sus antepasados en el Desierto de Cristal.
199 cd	510 cc	Año 0	Los Cinco Dioses forjan las hematites para controlar la magia. Se forma el Desierto de Cristal y la Desolación. Se derrumba la civilización de los Margonitas. Los Cinco Dioses abandonan el mundo físico.
201 cd	509 cc	1 aé	Los dioses conceden poderes mágicos al mundo físico.
25 cd	335 cc	175 aé	Aparecen asentamientos de Margonitas a lo largo de la costa norte y oeste de Elona. Sus barcos dominan el Océano Interminable.
0 cd	310 cc	200 aé	Los primeros Reyes Primigenios gobiernan Elona desde la ciudad de Fahranur en Istan. Comienza el Calendario Dinástico (CD).
-5 cd	305 cc	205 aé	Aparecen humanos en las islas de Istan, en el valle de Elona y en el continente septentrional de Tyria.

La Era de la Dinastía Destrozada

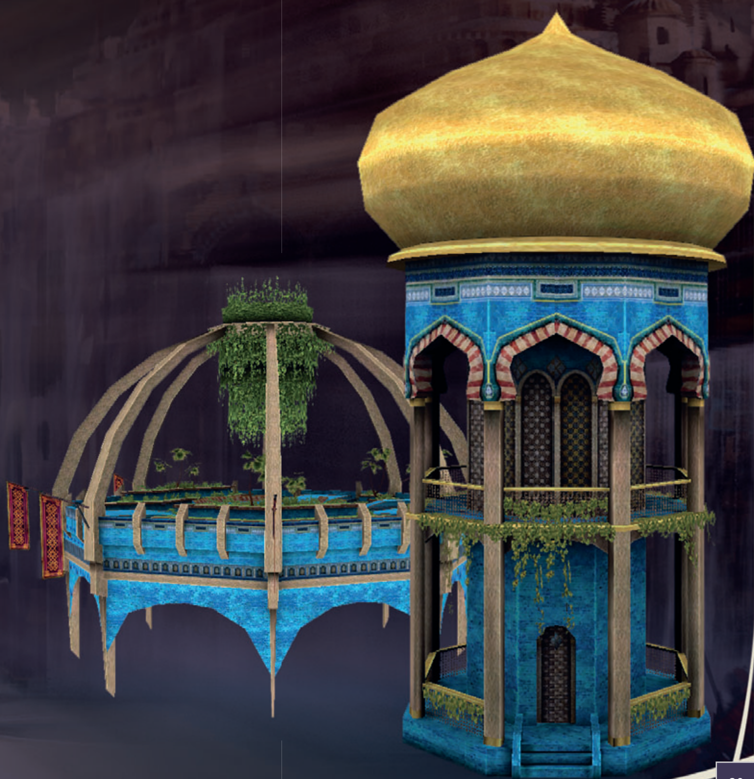
Cuatrocientos años atrás, la más cruenta guerra civil de la historia de Elona llegó a su fin. Casi sesenta años antes, una serie de pretendientes al trono había intentado unir la nación. Unos afirmaban ser los descendientes de legados que databan de la época de los Reyes Primigenios. Otros enarbolaban las insignias de dinastías perdidas hace mucho tiempo, intentando resucitar los ideales y creencias del pasado. Los historiadores ahora llaman a este período la Era de la Dinastía Destrozada, una época en la que varios imperios aparecieron y cayeron en medio de sangrientos conflictos.

El conflicto trajo sufrimiento, debilitando a la civilización contra horrores invisibles. Hay quien afirma que el extendido derramamiento de sangre de este conflicto fortaleció a las fuerzas maléficas del mundo. Según algunos arcanos, toda esa maldad podría haber sido perfectamente la causa de semejante lucha, aunque donde quiera que haya sombra, hay luz. La era de la Dinastía Destrozada fue una época en la que guerreros sagrados recorrieron los campos, aprendiendo los cánticos y oraciones de los primeros Derviches para hacer retroceder la oscuridad. Los Paragones hablan de una época en la que los dioses les escogieron como círculo selecto: campeones que lucharían en conflictos más importantes que las insignificantes escaramuzas de los beligerantes defensores.



El final de la Era de la Dinastía Destrozada ofreció un tiempo para la reconstrucción. En este momento decisivo de la historia, los elonianos se consagraron al ideal de una nación ajena a los horrores de la guerra. En el 840 cd, mucho después del éxodo de los dioses del mundo, nacía la nación moderna de Elona; una unión entre tres provincias que ha sobrevivido hasta el día de hoy.

Desde entonces, cada provincia ha tenido la misma importancia, pero rigiéndose por sí misma, respondiendo sólo a su gobierno provincial. Cada una depende de las demás para el comercio y la defensa. Excepto por unas pocas edades de oro en la historia de Elona, el país ha sufrido cada vez que un gobernante ha intentado controlar los tres reinos. La Orden de los Lanceros del Sol ha ayudado a mantener este acuerdo, actuando de forma independiente respecto a las tres provincias aliadas. Sus héroes saben que la estabilidad de esta alianza evita que el país vuelva a una era de caos.



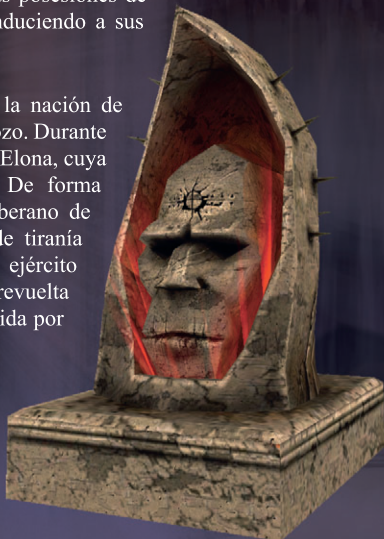
Palawa Joko y Turai Ossa

Cerca de la Fortaleza de Jahai, un monumento permanece como reconocimiento a Turai Ossa, el salvador de Elona. En ese lugar, hace cientos de años, Turai Ossa derrotó al señor espectral Palawa Joko, el Azote de Vabbi, un acontecimiento que ocasionó el final de una época, y el comienzo de otra.

Desde la Era de la Dinastía Destrozada, las tres provincias de Elona —Vabbi, Istan y Kourna— se han mantenido al margen de los asuntos de otros continentes. Cada provincia tenía sus propios planes de defensa frente a los extraños. La provincia de Kourna tenía un ejército poderoso y, por su parte, Istan era conocida por una armada que vigilaba con diligencia las aguas. En los días de Turai, sin embargo, los príncipes mercantes de Vabbi confiaban en que el traicionero terreno al norte evitaría que los invasores amenazasen sus tierras, un error que resultaría fatal.

Palawa Joko dirigió un ejército de invasores a través de las minas de Vabbi, infiltrándose de forma cautelosa en la provincia más septentrional de Elona. Leales vigías hacían guardia en las propiedades de los príncipes mercantes, pero no estaban preparados para el avance de un ejército entero. Cogidos por sorpresa, los seguidores de Vabbi no tardaron en caer. Atacando con la velocidad de un rayo, el Azote de Vabbi capturó las posesiones de los más ricos propietarios de Vabbi, conduciendo a sus enemigos ante él.

A partir de entonces, Palawa conquistó la nación de forma sistemática y despiadada, trozo a trozo. Durante muchos meses, acabó con los ejércitos de Elona, cuya fuerza aumentaba con cada conquista. De forma triunfante, Palawa Joko se proclamó soberano de la nación, dando comienzo a una era de tiranía y opresión. En un plazo de dos años, el ejército kourniano había quedado reducido a una revuelta en aprietos, una alianza de fugitivos dirigida por un único mariscal renegado: Turai Ossa.



Haciendo uso de las desesperadas tácticas de guerra de disparar y salir corriendo, el mariscal Turai hostigaba y capturaba a los soldados del señor Joko cuando era posible. Los últimos

supervivientes del ejército kourniano deseaban desesperadamente hacerse con la victoria, pero no podían aguantar para siempre. Sus leales seguidores se vieron finalmente rodeados cerca de la Gran Catarata de Jahai, donde preparaban la batalla final.

La derrota de Turai habría significado el final de la libertad en Elona y su ejército no se habría rendido ni habría cedido. El resultado fue un baño de sangre que duró días. Cada vez que caía la noche, el campo de batalla seguía manteniendo la misma disposición, pues ninguno de los ejércitos cedía terreno ante el otro. Con el fin de detener la carnicería, Turai Ossa desafió valientemente al comandante enemigo a batirse en combate singular. Al amanecer, Ossa y Joko se enfrentaron con sus espadas... y el monumento en Jahai muestra hoy el lugar exacto en el que Ossa finalmente triunfó sobre el Azote de Vabbi.

Elona estaba hundida, pero lista para la reconstrucción. Conmocionados y atónitos, los habitantes de Elona apoyaron a Turai Ossa. Los príncipes de Vabbi usaron la riqueza recuperada para reconstruir lo que había sido destruido. Algunos creían que Turai había sido elegido por los cinco dioses verdaderos para liberar a su nación y muchos consideraban esta victoria un signo de favor divino. El pueblo de Kourna lo alababa como su mariscal y el resto de la nación necesitaba desesperadamente un líder. Poco después, Turai fue nombrado rey de toda Elona. El rey Turai Ossai había triunfado en aquello que habían fracasado generaciones de supuestos reyes, unificando la nación en un solo pueblo.



El rey Turai tenía riqueza, poder e influencia, pero ansiaba metas más sublimes. Abiertamente, dirigía a una población agradecida, pero en secreto se pasaba las noches estudiando sabiduría antigua. Cuanto más leía, más contemplaba el papel de los dioses en su vida. Si hubiera sido elegido por los dioses como salvador de su nación, quizá estuviera destinado a cumplir logros mayores.

Meditando sobre distintos misterios, Ossa buscaba respuestas en la Ascensión, un estado de comunión con los dioses. Sabía que el camino a ese ideal pasaba por las tierras desoladas al norte de Elona, tierras que habían sido dominadas por Palawa Joko años atrás. Turai renunció a su puesto de autoridad, legando el título de mariscal a su hijo. Desde aquella época, el título de mariscal ha sido hereditario en Kourna, transmitido a través de las muchas generaciones de descendientes de Turai Ossa.

Turai y sus seguidores comenzaron entonces un largo peregrinaje, marchando hacia el norte e internándose en el Desierto de Cristal, donde los dioses caminaron una vez entre los hombres. Su leal séquito erigió templos, elevando pilares hacia los cielos... pero la Ascensión le eludió. En lugar de la vida eterna, encontró el tormento de la perpetua muerte en vida. Con forma fantasmal, aún camina por la tierra. Muchos de sus seguidores murieron también y sus fantasmas han permanecido en el Desierto de Cristal.

Algunos elonianos recuerdan a Turai por su heroísmo; otros le recuerdan como un loco cuyo falso orgullo le llevó a un peregrinaje condenado. Desde esa era pasada, nadie ha gobernado sobre toda Elona; las tres provincias se han mantenido independientes, pero iguales. Todavía hoy, los descendientes de Turai Ossa siguen dirigiendo Kourna. La mariscal Varesh Ossa representa a la última generación y comparte la fascinación de su antepasado por el papel de los dioses en la vida de los hombres y mujeres normales.

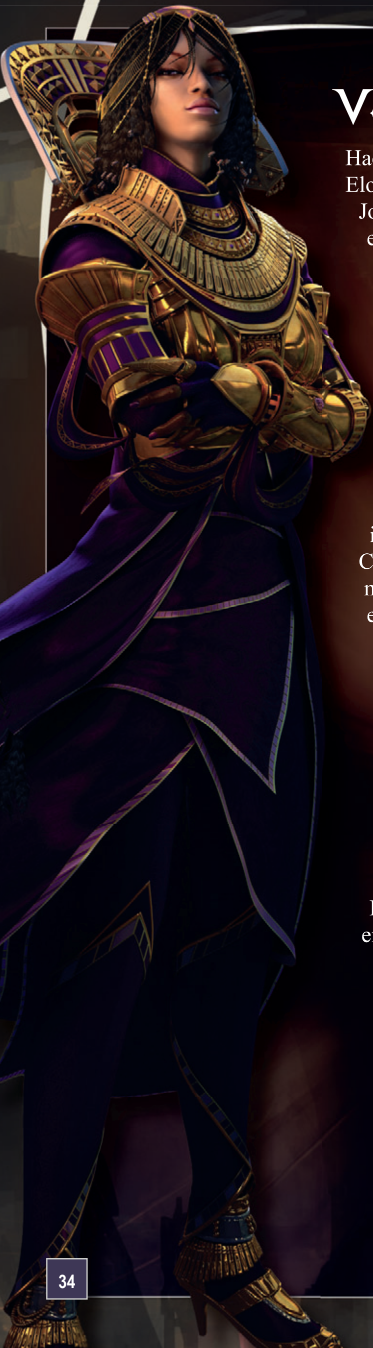
En cuanto a Turai, mantiene su vigilancia sobre Elona, guiando a otros que han escogido el sendero del heroísmo. Los estudiosos de las tradiciones le conocen como el salvador de Kourna, el hombre que derrotó en combate singular al Azote de Vabbi, pero para muchos, es simplemente el Héroe Fantasma, un campeón que acecha en las conflictivas tierras desoladas de Elona, eternamente dispuesto a luchar junto a sus héroes.





Capítulo 4:

Aliados y enemigos



Varesh Ossa

Hace siglos, Turai Ossa salvó a la nación de Elona derrotando al señor espectral Palawa Joko. En agradecimiento, la población le elogió como el mariscal de Kourna... y su nación le aceptó como rey. Desde aquel momento, todos los mariscales de Kourna han sido descendientes directos de Turai. Varesh Ossa es la más reciente heredera de ese legado y, como su antepasado, tiene una visión para el futuro de la nación.

Varesh Ossa es una espléndida comandante, una leal kourniana que inspira lealtad y dedicación a sus tropas. Como su antepasado Turai, también ha mostrado interés por preocupaciones más espirituales. Los elonianos ven en Varesh gran parte de la grandeza de Turai. Usando su perspicacia política, su presencia carismática y la influencia del legado de su familia, Varesh ha reunido en torno a sí al ejército kourniano, inspirándoles igual que lo hizo Turai Ossa hace mucho tiempo. Algunos leales elonianos esperan que pueda volver a unificar la nación, restableciendo la grandeza del pasado. Otros esperan fervientemente que no comparta su locura. La historia dirá si Varesh consigue tener éxito en su propia búsqueda espiritual.

General Morgahn

Tres generales sirven directamente a las órdenes de la mariscal Varesh Ossa. El general Morgahn la ha conocido durante más tiempo que nadie, ya que sirvió a las órdenes de su padre durante décadas. Cuando Varesh nació, Morgahn asistió durante años en su instrucción y en la formación de su carácter. Como leal patriota que es, considera el deber y el honor las mayores virtudes que pueda tener un soldado. Aunque Varesh tiene curiosidad por conceptos filosóficos sublimes como la Ascensión, Morgahn mantiene una fe sencilla. Es un devoto seguidor de la diosa Lyssa, teniendo en gran estima a artistas y artesanos. Como todo buen soldado, entona sus plegarias a Balthazar cuando se dirige a la batalla, pero en la oscuridad de la noche es su fe en Lyssa lo que le sostiene.



General Morgahn

General Bayel

El general Bayel consiguió escalar en la jerarquía del ejército de Kourna a través de la dedicación, el trabajo duro y el uso despiadado de la fuerza. Como habitante de Ascalon, trabajó el doble para demostrar que era como muchos reclutas kournianos, demostrando su decisión y disciplina una y otra vez. Al saber que el resultado de una batalla se reduce a la pérdida de su vida o la de otra persona, no ve nada malo en asegurarse de que sea el otro soldado el que la pierda. Su celo se extiende a la batalla contra incontables contrincantes. Cuando los Centauros se volvieron rebeldes, se prestó voluntario para dirigir la "campaña de pacificación" contra ellos. Cuando los corsarios mostraron una evidente indiferencia por la ley eloniana, se regocijó dirigiendo incursiones de saqueo contra ellos, ofreciendo la venganza en nombre de su nación. La fuerza aplastante ha resuelto muchos de sus mayores problemas.

Como resultado, Bayel es admirado en la corte de la mariscal Varesh, temido por aquellos que le sirven, y odiado por aquellos que se le oponen. Sus enemigos afirman que le importan muy poco los "daños colaterales", considerando la muerte de civiles un precio minúsculo a pagar por la seguridad del estado. Siendo una máquina bélica despiadadamente eficaz,

el general Bayel no se detendrá ante nada para destruir a sus enemigos una vez que ponga sus miras en un objetivo. La victoria exige la más absoluta dedicación.

General Kahyet

En los últimos años, Varesh ha pasado más tiempo con Kahyet que con sus otros generales. Durante décadas, la general Kahyet ha servido fielmente como mentora Derviche de Varesh. A la de edad de setenta años, tiene interminables relatos sobre la historia de la antigua Elona. Aunque aún es una oficial eficiente, su salud está deteriorándose. Muchos kournianos se consuelan sabiendo que el conocimiento y la sabiduría de Kahyet podrían pervivir en su mariscal.



General Kahyet

Kahyet ha servido de maestra y tutora a Varesh Ossa durante años, asistiéndola en sus estudios de los principios de la Ascensión, la filosofía Derviche, los dioses de Elona, la historia de Turai Ossa y otros conocimientos más esotéricos. Cuando supo que Varesh estaba siguiendo el mismo camino espiritual que su antepasado, Kahyet la guió inspirándola con los secretos que sólo unos pocos pueden realmente entender. Puede que el tiempo de Kahyet esté agotándose, pero ella sabe que la llegada de una era de grandeza es inminente.

Sabio Suhl

De la misma forma en que Kourna tiene un gobierno militar que recompensa el servicio en el ejército, la meritocracia de Istan promociona a sus mejores y más brillantes funcionarios. Trabajando junto a estudiosos, filósofos y burócratas, el Sabio Suhl ha ascendido a una posición de prestigio: es el líder del Consejo de Sabios. Los Sabios de la nación ascienden tras años de obediente servicio, pero sólo uno de ellos es elegido como jefe de clan, el líder del consejo. El Sabio Suhl ha sido cauto durante su ascenso al poder. Prefiere respaldar buenas





causas, mostrar apoyo a sus aliados y proporcionar ayuda a la gente en la que confía. Su habilidad para ver el potencial de los más jóvenes burócratas de Istan, y de los funcionarios de las demás provincias, ha ayudado a elevarle a la posición de autoridad que ostenta hoy en día.

Kormir

Kormir, la mariscal de los Lanceros del Sol, es legendaria y su lugar al frente de la Orden está asegurado. A pesar de sus victorias, está profundamente preocupada por el entrenamiento de nuevos reclutas. Kormir ha entrenado a más Lanceros de los que ningún historiador puede recordar. Es una mujer experimentada, cultivada, intrépida y con muchas habilidades. Esta tranquila, capaz e inspiradora soldado no sólo mantiene los cimientos de la Orden, sino que lucha por convertirse en la personificación de un gran Paragón. Está orgullosa de sus logros y cada una de sus victorias la acerca un paso más hacia la protección de su legado. Muchos creen que la

organización fracasaría sin ella. Kormir es consciente de ello. Cada vez que recibe elogios tan extraordinarios, se siente motivada para trabajar aún más duro en el entrenamiento de la siguiente generación de héroes elonianos.



Príncipe Mehtu el Sabio

Príncipe Mehtu el Sabio

El príncipe de la Gran Biblioteca de Chokhin ha alcanzado su posición aplicando su mente entusiasta a la investigación cuidadosa. Extremadamente lógico, Mehtu es meticuloso con los detalles, pero a menudo se olvida del "elemento humano" a la hora de hacer planes. Algunos le ven como frío y calculador, pero no carece de humanidad. Mehtu es lo bastante sabio como para entender la felicidad, por ejemplo, y el amor por su hija significa más para él que cualquier otra cosa en el mundo. Es un padre orgulloso, aunque a veces no entiende del todo a su excesivamente emocional e irracional hijo. Por desgracia, también está empezando a entender el miedo. Cuando más profundiza en los misterios de Vabbi, más inquietantes se vuelven sus revelaciones. Quizá las respuestas a sus dilemas estén en una rutina de investigación meticulosa más reconfortante y objetiva.

Príncipe Bokka el Magnífico

El príncipe de la Ciudad Oasis de Makkun tiene claras sus prioridades, y su éxito depende en no perder el tiempo con otra cosa. Siendo un rico hombre de negocios con abundantes recursos, el príncipe Bokka quiere experimentar lo mejor que le puede ofrecer la vida, con la peculiaridad de que para él "lo mejor" es sinónimo de "lo más caro". La cocina exótica ha ensanchado su línea, aunque mantener estos hábitos no parece acabar nunca con sus fondos. No ha escatimado ningún gasto en el cultivo de sus gustos artísticos, particularmente a la hora de patrocinar algunas de las mejores y más caras producciones teatrales de Elona.

Algunos rivales celosos consideran sus gustos demasiado horteras, describiendo su sensibilidad artística como pretenciosa y grandilocuente, pero Bokka sabe de arte casi tanto como de dinero, es decir, mucho. Es pragmático a la hora de obtener riqueza, haciendo lo que sea necesario para acumular más, y hacer ostentación de cultura y gusto. A veces su pragmatismo se manifiesta en la necesidad de tomar el camino de menor resistencia —contrata a otra gente para que se encargue de las tareas difíciles y el trabajo sucio—, pero eso es fácil de justificar. Después de todo, el verdadero arte no existe sin sufrimiento ni sacrificio.



Príncipe Bokka
el Magnífico

Príncipe Ahmtur el Poderoso

El príncipe de la Ciudadela de Dzagon está en una situación frustrante. El príncipe Ahmtur es un hombre de acción, un líder agresivo y con iniciativa que se ha visto obligado a mantener una posición defensiva. Se convirtió en príncipe al establecer rutas de comercio seguras alejando a inhumanas tribus saqueadoras mediante asaltos inteligentemente planeados. Defender esas rutas es algo mucho más complicado. Sus tropas deben contener a los saqueadores mientras el resto de los príncipes mercantes se benefician de su trabajo. Hasta ahora se las ha apañado para mantener en vereda a los saqueadores, pero ansía volver a entrar en acción. Preferiría volver a la ofensiva antes que limitar su vida a la guarnición y al deber de patrulla, y empieza a sentirse prisionero, pero mientras las tribus inhumanas sean una amenaza creíble no le será posible marcharse.

Palawa Joko

Palawa, el señor espectral de la Desolación, controló en el pasado los valles en dirección norte hacia el exterior de Elona desde su Palacio de Hueso estratégicamente situado. Dirigiendo sus hordas de muertos vivientes resucitados de antiguas tumbas, invadió Vabbi con la intención de conquistarlo y usar sus riquezas para ganar aún más poder. Tras ser derrotado por el gran héroe kourniano, Turai Ossa, se dice que su cuerpo fue aprisionado bajo un enorme pedestal de piedra. Muchos individuos malvados han intentado comulgar con el espíritu del Azote de Vabbi. Mientras su historia perdure, la gente recordará su nombre... y como podría decirse, la historia aún está siendo escrita.



Palawa Joko

Centauros

Los centauros de Elona no sólo tienen rasgos equinos, sino que se asemejan a rápidas gacelas que corren por llanuras y sabanas. Estas criaturas son más leoninas que sus primos lejanos de Tyria, mostrando algunos de los comportamientos sociales de los grandes felinos y agrupándose en orgullosas manadas o “castas”. Sus familias extendidas normalmente merodean y cazan alrededor de los lugares de cría, luchando para defender su territorio.

En los buenos tiempos, las castas elonianas se reunían alrededor de enormes “árboles ancestrales” donde creían que los espíritus de sus antepasados les observaban. Según los eruditos de lo arcano, el fruto de estos árboles era considerado divino, posiblemente una forma de transmitir sabiduría espiritual de una generación a la siguiente. Los kournianos han diezmado a los centauros empujando a sus castas hacia el oeste, lejos de su territorio, sus ancestros y su espiritualidad. Desde entonces, las “campañas de pacificación” del General Bayel han permitido a los kournianos reclutar a muchos de ellos como trabajadores esclavos. Ahora, los centauros exiliados y refugiados asaltan aldeas humanas para sobrevivir, y la mayoría ha desarrollado un profundo odio hacia los seres humanos.



Centauros

Arpías



Arpías

En Vabbi, feroces e inmundas arpías asaltan a grupos de viajeros para robarles todo lo que puedan. Algunas leyendas mantienen que las arpías fueron una vez bellas criaturas aladas que servían orgullosamente a Dwayna, la Diosa del aire, hasta que un acontecimiento catastrófico las arrojó de los cielos. Ahora rondan por la tierra luchando por sobrevivir. Los poetas de Vabbi dan más detalles, afirmando que las Arpías caídas ahora odian todo lo que camina por el suelo. Los estudiosos de Vabbi rechazan esas nociones tan idealizadas, esta chillona y despiadada raza ladronzuela es demasiado simple para tener motivaciones de tanta complejidad.

Al ser unas criaturas envidiosas y llenas de odio, las arpías disfrutan haciendo sufrir a otras razas inteligentes, a veces asaltando y robando más como una forma retorcida de regocijarse que por un deseo de riqueza. Los Derviches insisten en que han visto a las arpías robarle el alimento a los viajeros sólo para ver cómo se mueren de hambre, o en algunos casos, quitarles los tesoros brillantes a los aventureros por la pura envidia que sienten por los adornos resplandecientes que llevan algunos viajeros.

Las arpías se reúnen en familias extendidas, cada una con la estructura social de un matriarcado corrupto. Una vez que una matriarca arpía decide hundir sus garras en una porción de terreno, sus descendientes harían la vida imposible a cualquiera que pase por esas tierras. La mayoría de las Arpías son lo bastante listas como para cazar en tierras frecuentadas por viajeros indefensos, pero a lo largo de la historia, algunas matriarcas arpías han puesto sus miras en objetos más raros y brillantes.

Según algunos mitos de Vabbi sólo la matriarca de una familia de arpías puede tener descendencia, haciendo la vida aún más desagradable a las otras hembras, pero esto puede ser simplemente una alegoría apenas disimulada para atacar a ciertas esposas poderosas de las fincas de los poderosos vabbianos.

Heket

Prolíficos y beligerantes, los anfibios heket son un incordio para cualquiera que viaje por Elona. Estas criaturas pueden prosperar en el agua, pero prefieren sobrevivir en zonas áridas. Cuanto más lejos se les encuentre de su lugar de origen, más oscuro pintará el panorama. Sin importar en qué territorio se asienten, los heket se reproducen en cantidades alarmantes. Desde el momento en el que nacen, se atacan unos a otros ferozmente en competición por los pocos recursos de la zona. El primitivo concepto de golpear a alguien en la cabeza por la comida es instintivo, y los heket se vuelven más agresivos según se hacen mayores. Una vez que una región no puede mantener más heket, éstos salen tambaleándose de su lugar de crianza en busca de comida. Cuando una bandada de ellos comienza a atacar a viajeros humanos, exterminarlos es un servicio público.



Heket

Junundu

Sierpes colosales recorren las tierras desoladas de azufre de la Desolación. Estas criaturas excavan túneles en el suelo blando con gran diligencia. Los elonianos las conocen por su nombre más formal: los junundu. Según los historiadores, el señor muerto viviente Palawa Joko ordenó a estas sierpes que patrullasen su reinado, pero la incapacidad de los junundu de excavar en roca sólida limitaba su utilidad. La mitología habla de grandes héroes que empleaban a los junundu para viajar por las tierras desoladas, cubriendo vastas distancias a salvo de las nubes de azufre. Las crónicas más recientes describen lamentos devastadores y ataques ensordecedores que hacen temblar la tierra y derriban edificios a su paso.

Según la leyenda, la sociedad junundu está lo suficientemente desarrollada como para actuar al servicio de una madre reina; una monstruosidad subterránea llamada Aijundu. Al acecho en las profundidades, la reina Aijundu espera pacientemente a que algún insensato habitante de la superficie se atreva a cruzar sus apocalípticos dominios. Mientras el viento remueva las arenas del desierto, afirman algunos, ella aguardará debajo.

Junundu

Demonios

Fuera del mundo que conocemos, existen otras dimensiones. Reinos más allá de lo que vemos y experimentamos. Los humanos civilizados saben que al morir, sus almas pasan a la Niebla, el reino de la vida después de la muerte. Algunos espíritus permanecen en este mundo, o encuentran formas de regresar al reino de la carne... y existen otras criaturas que los observan y esperan, atraídas por la energía de incontables almas.

A veces las almas no son suficientes. En dimensiones extrañas al mundo físico, entidades sensibles planean la manera de penetrar en el reino de la carne, soñando con el caos que pueden desencadenar. Igual que los fantasmas desafían a la muerte retornando al mundo de los vivos, los demonios encuentran maneras de entrar en nuestro mundo, donde se alimentan con el sufrimiento, la desesperación y la energía vital de las criaturas inteligentes.

Los demonios son más que criaturas de la Niebla; están compuestos por la propia Niebla, con fragmentos de éter que ha adquirido consciencia y poder malignos. Ya tengan la apariencia de monstruosos humanoides, abominaciones bestiales o de horrores radicalmente inhumanos, comparten muchas de las mismas aspiraciones: los fuertes consumen o dominan a los débiles, deleitándose en el abuso contra ellos. Al no ser originarios del mundo real, los demonios sienten un permanente odio a sus habitantes. También son despiadadamente inteligentes, y más que dispuestos a tomar las medidas necesarias para poder abusar rutinariamente de los humanos y las demás necias criaturas vivientes.



Djinn

Los djinns son espíritus que tienen profundos lazos con el continente eloniano, y a menudo están ligados a zonas espiritualmente fuertes. En algunas leyendas elonianas, tienen el poder de actuar de forma invisible. Al igual que los humanos, se dice que son capaces de escoger el camino del bien o del mal. En cierta forma, los djinns pueden realmente actuar sin ser vistos, muchos son capaces de cambiar de forma, pudiendo asumir aspecto humano cuando interactúan con seres humanos y otras especies..

La mayoría de los djinns están ligados a los lugares que protegen, normalmente ríos, lagos y franjas de desierto. Cuando los humanos llegaron por primera vez a Elona, hechiceros auténticamente poderosos pretendieron ligar a los djinns a fincas, cuevas, bóvedas y otros lugares donde se ocultaban riquezas. Al morir sus amos, los djinns guardianes pueden olvidar sus órdenes originales, o pueden ganar el poder suficiente para encontrar sus propias motivaciones.

Los djinns son implacables a la hora de defender los objetos, lugares y causas que protegen, pero también pueden otorgar su favor a la gente que les ayuda en esas tareas. Las leyendas de Vabbi insinúan que los djinns conceden deseos y otorgan poderes. En testimonios más recientes, los aventureros han compartido historias de algún que otro djinn que les ofreció conocimientos mágicos y poderosos objetos encantados... incluyendo algunos que habían pertenecido a poderosos héroes que se atrevieron a molestar al djinn.



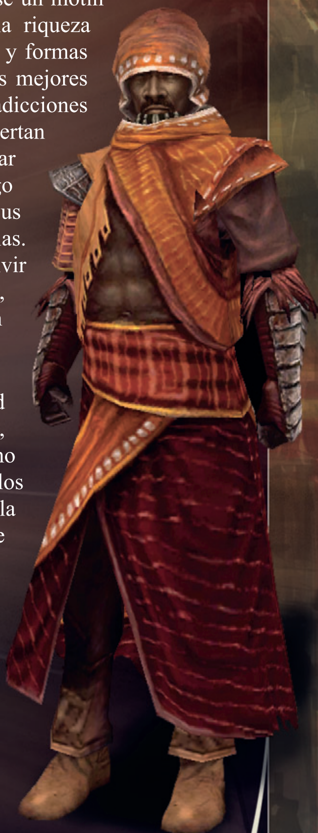
Djinn

Corsarios

En tierra, las leyes de Elona son definidas e impuestas por los tres gobiernos provinciales. La vida en el mar es distinta. En cada barco, la palabra del capitán es la ley, y muchos marinos siguen sus propios códigos personales del honor. Los corsarios viven fuera de la ley, ya sea sobre tierra firme o en la traicionera cubierta de un veloz buque. Por una cuestión de supervivencia, todos ellos reconocen el Código de los Corsarios, aunque muchos no están de acuerdo con su contenido.

Los conceptos más importantes en el código son la lealtad al capitán (y las condiciones bajo las cuales puede producirse un motín justificado), los métodos justos de reparto de la riqueza (y los mejores momentos y lugares para robarla), y formas honorables de resolver diferencias (además de las mejores formas para hacer trampas en un duelo). Las contradicciones intrínsecas de este código a menudo desconciertan a los moradores de tierra firme. Sin importar la forma en que cada marino defina su código personal del honor, los corsarios se unen contra sus enemigos comunes, dejando de lado sus diferencias. El código ha permitido a los corsarios sobrevivir durante generaciones, transmitiendo tradiciones, supersticiones y contradicciones de una generación a la siguiente.

Los corsarios han conservado su libertad aprendiendo a sobrevivir en aguas turbulentas, navegando allí donde los istani no quieren o no pueden llegar. Sus flotas se ocultan cerca de los tramos más peligrosos de la costa eloniana. Entre la costa noroeste de Cantha y el anillo meridional de Elona, se agita un mar mortífero con tormentas y ciclones repentinos, arrecifes ocultos y peligrosas criaturas marinas. Los temerarios saqueadores de Luxon navegaron en su día estas aguas desde Cantha, y en la actualidad, bandidos de muchas culturas buscan secretas ensenadas ocultas por estas aguas mortales.



Corsarios

Héroes

En tus viajes por el reino de Elona no te enfrentarás solo al mundo. En las ciudades y puestos de avanzada podrás reclutar esbirros mercenarios, aventureros de tierras distantes y otros guardianes de la orden de los Lanceros del Sol. Los reclutas vienen y van, la mayoría están interesados en el oro y la experiencia, pero un puñado de héroes permanecerá contigo a lo largo de tu viaje. Cuando te entrenes en las técnicas de tu profesión, los héroes que se alíen contigo podrán entrenarse y aprender también. Cada uno tiene su propia historia y una justificación diferente para trabajar contigo. Si sabes escoger con cuidado a tus aliados, tu éxito como héroe está garantizado.



Koss

Aventurero implacable

"Yo sé lo que me hago, confía en mí".

Origen: Kourna
Edad: 25
Profesión: Guerrero

Koss siempre consigue llevarse bien con casi todo el mundo. Se lleva bien con los héroes, haciendo lo que sea para ayudar a los Lanceros del Sol a defender Elona. Tiene el valor de decir lo que otros se callan, y hacer lo que otros no se atreven. También se lleva bien con los representantes menos respetables de la sociedad eloniana. Por el bien de la orden, ha usado una combinación de carisma agresivo, intimidación física y moralidad compasiva para tejer una red de informadores. Por supuesto, algunos de estos contactos no son del todo fiables, lo que significa que tienen un precio.



Koss

Debido a los discutibles tratos con sus informadores, Koss no se lleva del todo bien con sus oficiales superiores. Sus argumentos han logrado evitarle una licencia deshonrosa, pero sus actividades al margen de la ley han pasado factura a su carrera. Con sus habilidades para el combate ya debería ser oficial, pero un oficial con contactos en el Inframundo es un riesgo que los Lanceros del Sol no se pueden permitir. A pesar de esto, sabe que sus investigaciones necesitan información, así que como buen eloniano continuará haciendo lo que sea necesario para salvar a su patria, sin importarle el sacrificio personal que ello requiera.

Dunkoro

Maestro estratega

"El resultado de una batalla ya está determinado antes de que el primer soldado abandone los barracones".



Dunkoro

Origen: Istan
Edad: 48
Profesión: Monje

Toda una vida de experiencia ha convertido a Dunkoro en lo que es: un sabio estratega y gran conocedor de Elona. Es veterano de batallas contra corsarios, centauros, heket, saqueadores del desierto y enemigos extranjeros. Aunque se ha enfrentado en solitario a innumerables peligros, prefiere dedicarse a aconsejar a otros soldados, ofreciendo su propia visión y sus ideas a cualquiera que le escuche. Por desgracia, no todos escuchan sus consejos. La mayoría de los reclutas le respetan profesionalmente, pero en el plano personal se mantiene distante de todos los que estén por debajo de su rango. En asuntos de vida o muerte, no parece interesado en los temores y preocupaciones de los demás, sino únicamente en el resultado: o vences o mueres. Con estas ideas tan determinadas e impasibles sobre la guerra, la visión de Dunkoro ha significado muchas veces la diferencia entre la victoria y la derrota durante su carrera. Para cualquier héroe que ponga la estrategia racional por encima del caos, Dunkoro es la persona indicada.

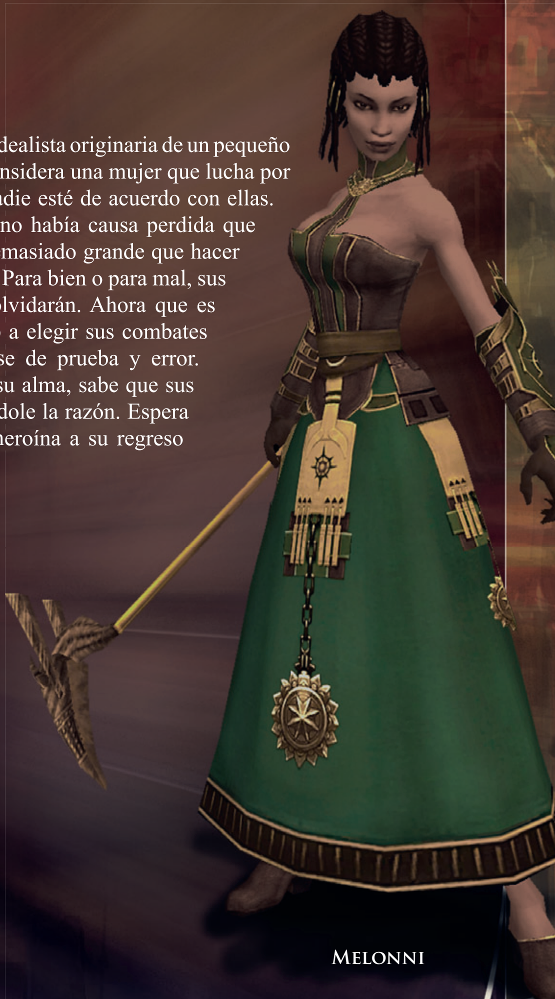
Melonni

Cruzada pertinaz

"Puedes empujarme, pero yo te empujaré a ti... sólo que mucho, mucho más".

Origen: Kourna
Edad: 26
Profesión: Derviche

Melonni es una cruzada idealista originaria de un pequeño pueblo de Kourna. Se considera una mujer que lucha por sus creencias, aunque nadie esté de acuerdo con ellas. Cuando era más joven, no había causa perdida que acometer ni sacrificio demasiado grande que hacer por el bien de su pueblo. Para bien o para mal, sus compatriotas nunca la olvidarán. Ahora que es mayor, está aprendiendo a elegir sus combates con más cuidado, a base de prueba y error. En lo más profundo de su alma, sabe que sus decisiones acabarán dándole la razón. Espera ser recibida como una heroína a su regreso a casa.



Melonni

Tahlkora

Fugitiva idealista

“Me apunté por los cantos heroicos y las alabanzas. No me apunté por los insectos chupasangres”.

Origen: Vabbi
Edad: 18
Profesión: Monje

Algunos aventureros están demasiado ansiosos por ser héroes. Muchos han intentado adivinar de qué aldea o ciudad ha huido Tahlkora, pero Vabbi es un lugar bastante grande. Sin duda su hogar está muy lejos de los horrores de la guerra y de las abominaciones de pesadilla que merodean por las desoladas tierras baldías. Parece muy bien formada en los mitos y folklore de la tierra, pero su educación práctica está muy verde. Esta joven que sueña con heroicos triunfos ha estudiado aplicadamente emocionantes historias de romance y aventura. Conoce muy bien tanto las historias tradicionales del populacho istaní como las emocionantes narraciones de la gran literatura. Sin embargo, ahora que ha visto lo que son las aventuras del mundo real, la diferencia entre los sueños y la realidad ya se está haciendo más aparente para ella.



TAHLKORA

Acólito Sousuke

Explosivo discípulo Zaishen

"La mitad del triunfo reside en el entendimiento. Las bolas de fuego constituyen la otra mitad".

Origen: Cantha
Edad: 27
Profesión: Elementalista

Sousuke siempre tiene algún consejo, comentario o chascarrillo para cada situación. Su visión despreocupada de la vida, su curiosidad incontenible y su pintoresco sentido del humor son poco frecuentes en un Zaishen, pero lo respalda con un explosivo y extravagante estilo de lucha. Él cree que una misión sólo es un fracaso si no aprendes nada de ella... y a Sousuke no le importa mucho el fracaso. Como discípulo Zaishen, es uno de los combatientes más letales del mundo, y siente la necesidad de demostrarlo una y otra vez.



Acólita Jin

Acólita Jin

Adusta arquera Zaishen

"Acciones, no palabras".

Origen: Cantha
Edad: 17
Profesión: Guardabosques

Cuando Jin era una joven que crecía en la costa de Cantha, su familia fue asesinada por criaturas monstruosas en mitad de la noche. Desde ese momento se entrenó como arquera, decidida a que las fuerzas de la oscuridad no la volviesen a coger por sorpresa. Durante horas practicó en silencio con su arco, reconfortándose con el sonido de un arco al soltarlo o la amenaza de una flecha en movimiento. Mucho antes de realizar su primer viaje a las Islas Bélicas al norte de Cantha, ya era una luchadora

determinada y letal. Su entrenamiento en la orden de Zaishen la ha vuelto aún más peligrosa.

Viajar con otras personas le hace sentirse más segura, pero considera que creerse a salvo por ello es engañarse. A la hora de la verdad Jin sabe que será su propia habilidad la que marque la diferencia entre la vida y la muerte. No le importa el rango o su situación en la Orden de los Zaishen. Cada día que elimina sistemáticamente a otro monstruo que amenaza a Elona, encuentra más fácil sobrevivir a otra noche de incómodo sueño.

Zhed

Centauro rebelde

"Dime por qué debería ayudarte. ¿Dónde estabas tú, dos piernas, cuando mi familia fue asesinada por los chacales de Kourna?".

Origen: Centauro
Edad: 17
Profesión: Elementalista

Al igual que muchas razas del mundo, los leoninos centauros de Elona luchan por su supervivencia. Han superado increíbles apuros, incluyendo la necesidad de sobrevivir sin la ayuda de razas más numerosas, incluyendo a los humanos. Zhed es un centauro muy consciente de este último hecho. Ha visto a su pueblo sufrir y morir mientras que las masas de humanos siguen extendiéndose por la sabana. Afirma haber visto atrocidades que los kournianos no se atreverían a admitir. Algunos centauros insisten en que los humanos son responsables de la muerte de su raza, y Zhed está de acuerdo. En el mejor de los casos, puede ver a los


Zhed

“dos piernas” como el medio para conseguir un fin. En el peor, los considera sus rivales o sus presas. Sus relaciones con los humanos no han sido buenas, pero si tiene que trabajar con aventureros para conseguir sus objetivos (y los aventureros tienen que trabajar con él) tendrá que dejar a un lado su rencor. Hasta dónde se puede confiar en él, es harina de otro costal.

Margrid

Bribona de los mares



MARGRID

“¿Riesgos? Así que hay riesgos. Bueno, es parte del negocio”.

Origen: Corsaria
Edad: 27
Profesión: Guardabosques

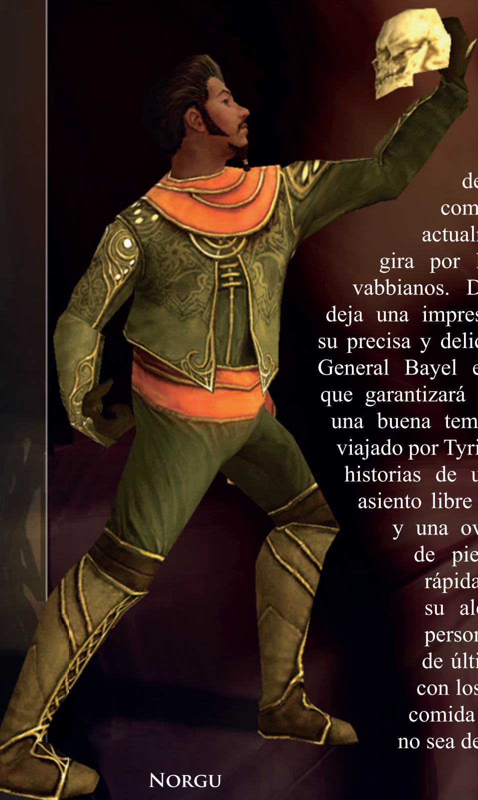
Nativa de la Cala del Liberado, Margrid es una marinera nata. Sus primeros pasos fueron en la cubierta de un barco en alta mar, y afirma orgullosa que tiene agua salada en sus venas. No es simplemente una corsaria, desciende de generaciones de corsarios, y no conoce otra forma de vida. La vida en tierra le parece extraña, predecible, y aburrida en comparación. La gente de tierra tiene ideas inmensamente diferentes sobre la moralidad y los negocios, pero para ella el Código de los Corsarios es tan inmutable como las leyes de la naturaleza. Los moradores de la tierra a veces la ven como un poco turbia, demasiado cínica y descaradamente preocupada por sus propios intereses, pero esas cualidades son esenciales para alguien que sobrevive en un mundo dominado por piratas y ladrones. Ha aprendido a encajar los golpes, sobrellevando todo lo que la vida le echa encima. Cualquiera que viaje con Margrid ha de estar preparado para un viaje excitante y peligroso. Y si Margrid tiene algo que decir en ello, la empresa también será ante todo rentable.

Norgu

Artista en aprietos

"La fama es efímera, pero una buena comida te mantendrá en marcha durante días. ¿Te vas a comer ese panecillo?".

Origen: Vabb
Edad: 24
Profesión: Hipnotizador/Actor



Norgu

Norgu es un actor de formación clásica, un visionario ignorado en su propio tiempo, y además increíble, exageradamente efusivo y teatral. Como líder de los Bufones de Lyssa, una compañía teatral, se encuentra actualmente en medio de una extensa gira por las propiedades de los nobles vabbianos. Dondequiera que vaya siempre deja una impresión indeleble. Pocos olvidarán su precisa y deliciosamente divertida parodia del General Bayel en Gandara, una interpretación que garantizará la prolongación de su gira por una buena temporada. Norgu asegura que ha viajado por Tyria y Cantha, trayendo a su regreso historias de una representación sin un solo asiento libre en la corte del Emperador Kisu y una ovación clamorosa en el Círculo de piedras de Denravi. Moviéndose rápidamente de una región a otra, usa su alegre disposición y su carisma personal para conseguir invitaciones de última hora a las fiestas, audiencias con los ricos y poderosos, y sobre todo, comida gratis. No hay un solo buffet que no sea del agrado de Norgu.

Goren

Guardaespaldas entregado

“Al príncipe le gusta dar órdenes. A mí me gusta recibirlas. Me encanta mi vida”.

Origen: Vabbi
Edad: 28
Profesión: Guerrero

Goren es grande. Goren es fuerte. Goren es muy, muy bueno lanzándose a la batalla. Desgraciadamente, la mente de Goren no es exactamente aguda como una espada. Entiende las conversaciones cotidianas, y puede obedecer órdenes simples, sobre todo frases con las palabras “golpea” y “machaca”. Pero los pasajes más filosóficos de las Profecías del buscador de la llama estarán para siempre fuera de su alcance. Ansioso por trabajar, Goren ha encontrado un empleo como guardaespaldas del Príncipe Bokka el Magnífico. El dinero y la influencia no significan nada para él. La lealtad, sí.



Goren

Maestro de Susurros

Críptico jefe de espionaje

"Por supuesto que sé quién eres. Saberlo es mi trabajo".

Origen: desconocido
Edad: desconocido
Profesión: desconocido

No oses pronunciar el nombre del Maestro de Susurros; no a menos que tengas un buen motivo para hacerlo. Esta enigmática figura es tan misteriosa que ha escondido su verdadero nombre; en vez de eso, siempre se le trata por su título. El Maestro de Susurros ostenta el mando indiscutible de una eficiente organización, aunque muchos discuten qué forma toma realmente su autoridad. Según ciertos rumores es el jefe de inteligencia de la provincia, recopilando la información de espías repartidos por toda la nación (y tal vez más allá). Otros creen que hace frente a las amenazas sobrenaturales, entrenando a sus agentes como buscadores de fantasmas y cazadores de demonios. Sea cual sea la verdad, el caso es que suele encontrar algún motivo para viajar con los aventureros que exploran Elona (y tal vez más allá). No puede revelarte sus motivos hasta que no sea necesario. Todavía no estás preparado para conocerlos.



Maestro de Susurros

Olias

Nigromante obseso

"¡Grenth vive! ¡Tú, sin embargo, debes morir!".

Origen: Kryta (Arco del León)
Edad: 32
Profesión: Nigromante



Olias solía recibir sus órdenes de marcha del Manto Blanco, pero ahora sigue su propio camino. Un encuentro en el Templo de las Edades le convenció de que había sido elegido para una misión especial: ahora sirve en la "mano de juicio" personal de Grenth, realizando lo que él considera la voluntad de su dios. Vive bajo un sencillo código. Grenth espera que aquellos que fallecen y vuelven a la vida, lleven una vida correcta. Si no lo hacen, Olias se encarga de que vuelvan al frío abrazo del señor de la muerte.

Hechos misteriosos en Elona le impulsan ahora a actuar en nombre de Grenth. Las extrañas alteraciones que sufre el país hacen sentir a Olias que los dioses están siendo amenazados y que los propios dioses están intranquilos en su sueño eterno. Ha jurado al mismo Grenth que encontrará la fuente de la extraña aflicción y la corregirá. Y si eso supone enviarle nuevos siervos a Grenth, ¡tanto mejor! Muerte y destrucción son para él fuente de regocijo. Está dispuesto a discutir otras cuestiones, pero curiosamente casi todas ellas derivan en el tema de la muerte.

OLIAS

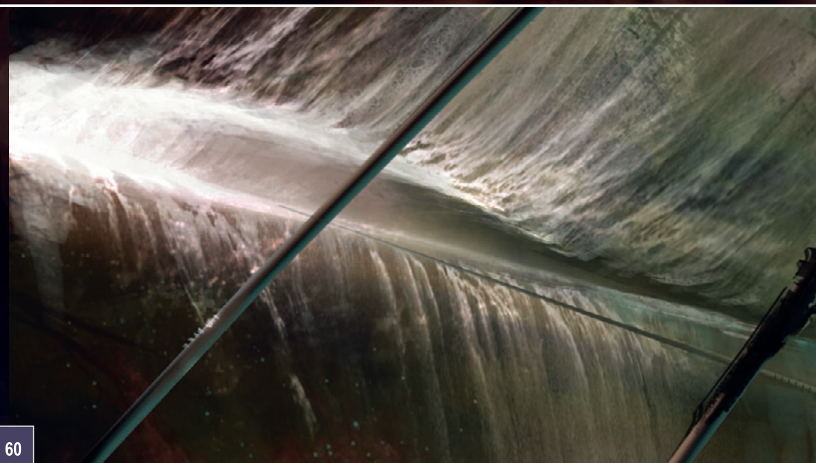
Zenmai

Asesino renegado

“Sé a qué huele esto. Huele a muerte”.

Origen: Cantha
Edad: 23
Profesión: Asesina

Zenmai aprendió a asesinar sutilmente como miembro de la banda Am Fah en Cantha. Rompió con su organización criminal cuando ésta recibió la Peste de Cantha como un “regalo de los dioses”. Ahora es una mo zing (una espada errante, una asesina sin señor), vendiendo sus servicios al mejor postor. Se siente culpable por la enfermedad que aplastó a sus antiguos hermanos, pero la única constante de su vida ha sido el cambio. En la creciente oscuridad, tiene la sensación de que una fuerza antigua y familiar ha regresado, y que está detrás de lo que ocurre. Quiere plantarle cara al quien sea el máximo responsable de la plaga que arrasó su tierra.



Razah

Héroe informe

“Vivo para servir”.

Origen: La Niebla
Edad: inaplicable
Profesión: variable

La protomateria que hace que la Niebla se expanda hacia la creación, engendrando a menudo creaciones demoníacas de aspecto de pesadilla. Sin embargo, no todas las criaturas de la Niebla son demoníacas. Cuando la Niebla entra en contacto con un modelo humano apropiado, por ejemplo, puede copiar esa forma, creando una entidad sensible de apariencia humanoide y una mente casi humana.

Razah es un ejemplo de tales creaciones. Se ha transformado en un adulto completamente desarrollado. Tiene el conocimiento y las capacidades de un humano, pero carece de sentido común. Por ello hace preguntas extrañas sobre las emociones humanas, contempla las motivaciones e intenta reproducir los gestos humanos. Razah es una contradicción: para unas cosas es más que humano, y para otras menos. Necesita una identidad, una personalidad y un propósito. Es de esperar que encuentre su razón de ser junto a un héroe. De lo contrario, podría degenerar hasta convertirse en una abominación tan monstruosa e inhumana como sus hermanos demoníacos.







Libro 2:

Aventuras en Elona



Capítulo 1:
Los personajes

Tiempos oscuros en Elona

Los Lanceros del Sol están preparados para la batalla, y tú estarás al frente. Como nuevo miembro de la más prestigiosa orden de aventureros de Elona, deberás dirigir a un grupo de héroes, esbirros y aliados de los Lanceros del Sol en una cruzada contra la corrupción y la maldad más inimaginable.

El peligro es muchísimo mayor de lo que nadie había imaginado. En los límites del mundo que conocemos, un mal antiguo y olvidado tiempo atrás está reuniendo fuerzas. Tu cruzada te llevará a atravesar un país en estado de agitación, pasando tanto por las aldeas de desgraciados campesinos de Istan como por las cortes de los poderosos príncipes de Vabbi. Acompañado por otros héroes, tu personaje de *Guild Wars* deberá lograr que la oscuridad retroceda antes de que dé comienzo el eterno Anochecer.

Creación del personaje

Guild Wars es un juego versátil, expansible y personalizable. La campaña *Nightfall* tiene todo el software que necesitas para empezar a jugar en el acto. Cada vez que compras e instalas una campaña de *Guild Wars*, tendrás más elecciones en cuanto a profesiones y habilidades, pero cada campaña resulta completa: tiene todo lo que te hace falta para jugar.



Tu personaje está en el centro de la historia del juego, y trabaja junto con otros héroes, esbirros y personajes que vas reclutando por el camino. Escoger tu profesión primaria es el primer paso. La primera campaña de *Guild Wars*, *Prophecies*, introdujo las seis profesiones esenciales: Guerrero, Guardabosques, Monje, Hipnotizador, Elementalista y Nigromante. *Nightfall* añade dos nuevas profesiones: el Derviche y el Paragón.

Profesiones primarias y secundarias

Cada vez que creas un personaje, comienzas escogiendo una de las ocho posibilidades como profesión primaria; más adelante en el juego tendrás ocasión de escoger una de ellas como profesión secundaria. Las profesiones que escojas determinan los atributos de tu personaje, su armadura y estilo de combate, influyendo en la forma en la que juegas.

Tus profesiones primaria y secundaria también definen qué habilidades estarán disponibles según avances en la historia. De hecho, tu personaje puede acabar aprendiendo más de 150 habilidades únicas. Cada vez que tu personaje está en una ciudad, puedes cambiar las habilidades y atributos de tu héroe. Dado que tienes donde elegir, no te cortes en experimentar con distintas combinaciones de profesiones, habilidades y atributos hasta que hayas creado un personaje que se ajuste de la mejor forma posible a tu estilo de juego.

Personajes de rol y sólo PvP

El primer paso en la creación de un personaje es elegir entre dos tipos: un personaje de rol o uno "sólo PvP" (jugador-contra-jugador).

- **Un personaje de rol empieza en la parte cooperativa y de rol del juego. Estos personajes empiezan en el 1er nivel (el más bajo del juego) y deben lograr alcanzar el nivel 20. Todos los personajes de rol pueden competir también en la sección PvP del juego.**
- **Un personaje "sólo PvP" solamente puede participar en la parte competitiva de PvP. Esos personajes empiezan en el nivel 20, el nivel más alto. Al final de este manual encontrarás más detalles sobre el estilo PvP.**

Atributos

Tu personaje empieza el juego con varios atributos, entre tres y cinco, determinados por tu profesión primaria. Uno de ellos es un atributo principal que resulta exclusivo de tu *profesión primaria*. Cuando escoges una segunda profesión, tu personaje adquiere de tres a cinco atributos adicionales.

Por ejemplo, si escogieras al Guerrero como profesión primaria, tu personaje tendría el atributo primario del Guerrero, la fuerza. También tendrías los tres atributos normales del Guerrero: dominio del hacha, esgrima y dominio del martillo. Si quisieras añadir Monje como profesión secundaria, adquirirías también los tres atributos normales del Monje: plegarias curativas, plegarias de ataque y plegarias de protección, pero no el atributo primario, el favor divino.

Más adelante tendrás la opción de cambiar de profesión secundaria, pero deberás haber superado la mayor parte del juego antes de que se te ofrezca esa posibilidad.

Atributos primarios

El atributo primario de una profesión sólo está disponible para los personajes que han elegido esa profesión como primaria. Los atributos primarios son fuerza (para el Guerrero), pericia (Guardabosques), favor divino (Monje), almacenamiento energía (Elementalista), lanzamiento de conjuros rápido (Hipnotizador), cosecha de almas (Nigromante), misticismo (Derviche) y liderazgo (Paragón). El capítulo 2 describe para qué sirven los atributos primarios.

Te conviene tener en cuenta tu atributo primario cuando escojas tu primera profesión. Si escoges Hipnotizador como profesión primaria, por poner un ejemplo, puedes poner puntos en el atributo primario del Hipnotizador, lanzamiento rápido, que reduce el tiempo de activación de todos tus conjuros. Si escoges Hipnotizador como profesión secundaria, no tendrás acceso a ese atributo primario ni a sus efectos. (Podrás usar habilidades asociadas a este atributo, pero no podrás mejorar su potencia dado que no tienes la opción de subir el nivel del atributo).

El orden en el que escoges tus dos profesiones es importante: sólo la primaria incluye un atributo primario. Por poner otro ejemplo, un Guerrero/Monje comienza a jugar con el atributo primario del Guerrero, fuerza. El Monje/Guerrero, en cambio, comienza la partida con el atributo primario del Monje, favor divino.

Atributos y habilidades

La mayoría de las habilidades están ligadas a un atributo específico. Mejorar un atributo mejora las habilidades relacionadas. Después de crear un personaje, puedes pulsar la tecla **K** para ver una lista de todas las habilidades de tu personaje, incluyendo una lista de todos sus atributos relacionados.

Subir de nivel

A menos que empieces a jugar con un personaje PvP de nivel 20, tendrás que ir "subiendo de nivel". Al ir explorando el mundo, derrotando enemigos, completando misiones y terminando aventuras, tu personaje de rol va adquiriendo puntos de experiencia (PE) y ganando niveles. Cada vez que subes de nivel, tu personaje consigue una salud máxima (haciendo más difícil que te maten) y un incremento de energía (dándote más "combustible" para tus habilidades y conjuros). La primera parte de *Nightfall* hace avanzar tu personaje hasta el nivel 20, el más alto al que puedes llegar.

Más allá de ese punto tu personaje todavía puede continuar mejorando. Al jugar de forma cooperativa o "de rol", puedes aprender habilidades, mejorar armas, explorar el mundo y aliarte con otros héroes. Cada campaña de *Guild Wars* también incluye una historia: en *Nightfall*, tu personaje viaja por toda la nación de Elona (y más allá) completando una serie de misiones y aventuras. Llegar al desenlace de la línea argumental es una proeza épica, pero tendrás que llegar al nivel 20 antes de poder alcanzar ese objetivo.

Adquirir puntos de atributo

Cada vez que tu personaje de rol gana un nuevo nivel, adquiere puntos de atributo. El número de puntos que recibes cuando tu personaje gana un nivel aumenta según vas avanzando en el juego. Al abrir el menú del habilidades y atributos (pulsa **K**), puedes ver el número total de puntos de atributo que tu personaje posee.

Los puntos de atributo se utilizan para aumentar los atributos; puedes gastarlos en cualquier momento. Aumentar un atributo incrementa la efectividad de las habilidades y armas relacionadas con ese atributo. En cualquier momento en que tu personaje esté en una ciudad o puesto de avanzada, puedes cambiar tu distribución de puntos de atributo,

aumentando o disminuyendo cada atributo. Cambiar tus atributos no le cuesta a tu personaje ni dinero ni experiencia —esto forma parte de la naturaleza personalizable de *Guild Wars*—.

Esta flexibilidad te permite adaptarte a nuevas situaciones, usando de forma efectiva nuevas armas y habilidades. Por ejemplo, imagínate que tu Guerrero encuentra una espada poco frecuente, pero has entrenado a tu Guerrero para usar martillos con el atributo esgrima. Después de regresar a una ciudad, puedes poner puntos que tenías asignados a dominio del martillo en el atributo esgrima. Cuando selecciones esa espada, serás más efectivo con ella. Cuando estés aprendiendo a jugar, tendrás tiempo para ajustar tus atributos mientras avanzas.

Adquirir puntos de habilidad

Al subir de nivel, resolver misiones y completar aventuras, tu personaje de rol puede también ganar puntos de habilidad. Cada vez que aprendas una nueva habilidad, necesitarás gastar uno de estos puntos de habilidad del personaje. Algunas de estas habilidades pueden comprarse a los entrenadores de habilidades, a los que puedes encontrar en las muchas ciudades de Elona. Antes de irte de una ciudad puedes cambiar las ocho habilidades que usa tu personaje. Esta capacidad para aprender nuevas habilidades y cambiar las que estás usando hace a tus personajes más versátiles.

Más allá del nivel 20

Tras haber alcanzado el nivel 20, tu personaje de rol aún recibe una recompensa cada vez que gana los suficientes puntos de experiencia (PE) para subir de nivel. No ganarás más salud ni puntos de atributo, pero seguirás ganando un punto de habilidad cada vez que estés en situación de subir de nivel. Tu héroe seguirá siendo un personaje de nivel 20, pero esos puntos extra pueden resultar muy útiles a la hora de adquirir nuevas habilidades.

Cómo personalizar tu personaje

Los personajes pueden tener todas las formas y tamaños —pueden ser masculinos o femeninos, grandes o pequeños—. Las profesiones, habilidades y atributos que tu personaje puede aprender y mejorar hacen a tu personaje distinto de todos los demás. Con el tiempo, encontrarás otras formas de ajustar más tu personaje: mejorar su equipo, alterar su apariencia con tatuajes y otros adornos, modificar su armadura con tintes (encontrados como botín o comprados a mercaderes), y por supuesto, seguir ampliando tu colección de habilidades.

Cómo expandir el mundo

Puedes crear hasta cuatro personajes por cada cuenta individual de *Guild Wars*. Por cada campaña adicional de *Guild Wars* que compres e instales recibirás en tu cuenta dos huecos adicionales reservados para albergar nuevos personajes. Si necesitas más personajes, puedes comprar huecos para personajes adicionales desde la tienda virtual del juego, aunque no es necesario que lo hagas. En cualquier momento puedes borrar o crear nuevos personajes.

Los personajes que creas en una campaña podrán viajar más adelante a ciertas zonas de otras campañas, pero sólo después de que hayas comprado e instalado esas campañas. Como parte de cada historia, acabarás por llegar a una ciudad portuaria donde hay barcos que parten a otros continentes. Por ejemplo, si *Nightfall* es tu primera campaña de *Guild Wars*, tendrás la ocasión de viajar al continente de Tyria (presentada en *Prophecies*) o Cantha (vista en *Factions*), pero sólo después de haber añadido las correspondientes campañas a tu cuenta.

Kamadan es la ciudad portuaria de *Nightfall*. Llegarás allí justo antes de que comience el Acto uno del argumento. Los personajes de otras campañas pueden llegar a Elona en ese punto, incluyendo personajes provenientes de *Prophecies* y *Factions*.



Capítulo 2:
Las ocho profesiones

Tienes ocho profesiones a escoger en *Nightfall*. Cada una tiene una serie de atributos que afectan a las habilidades de tu personaje. La elección que hagas te proporcionará una combinación única de habilidades para inflingir daño, proteger y curar a tus aliados además de alterar a tus enemigos y al entorno que te rodea. Eres lo que escoges, así que considera tus elecciones con mucho cuidado.

Profesión primaria	**La profesión primaria determina el tipo de armadura que lleva tu personaje, así como su apariencia física. Cada profesión cuenta con cuatro o cinco atributos que mejoran el poder de las habilidades una vez se avance, incluido un atributo principal si se elige como primaria.**
Profesión secundaria	**La profesión secundaria dará al héroe de entre tres a cinco atributos adicionales, además de nuevas habilidades. Sin embargo, la profesión secundaria no incluye el atributo principal para esa profesión.**



Derviche

Sirviendo a los dioses como guerreros sagrados, los Derviches se yerguen confiados en el torbellino del conflicto. Las técnicas marciales perfeccionadas en los desiertos de Elona permiten a la guadaña de un Derviche arremeter rápidamente contra múltiples oponentes, rodeando al guerrero sagrado con una franja de destrucción. Los iniciados a menudo aprenden conjuros de autoprotección, plegarias que lanzan a un guerrero a la batalla e invocaciones que dotan a los ataques de furia elemental. Expertos de la profesión pueden adoptar la forma de un dios, representando la voluntad divina con bendiciones sagradas. Plenamente consciente de las condiciones de una lucha, el Derviche puede cosechar grandes beneficios manteniendo múltiples mejoras. En su recorrido por las sabanas y los desiertos de Elona, el fiel Derviche entonará plegarias a la tierra y al viento... y una tormenta de arena desatará su furia como respuesta.



Atributos del Derviche

Misticismo (atributo principal)	El misticismo, el atributo primario del Derviche, te proporciona salud y energía siempre que un encantamiento acabe.
Dominio de la guadaña	Aumenta el daño que el Derviche hace con guadañas y sus oportunidades de dar un golpe crítico cuando vaya equipado con una. Muchas habilidades, sobre todo las habilidades de ataque con guadaña, serán más efectivas con un nivel superior de este atributo.
Plegarias de tierra	Muchas habilidades de Derviche, sobre todo las relacionadas con la defensa o con daño de tierra, serán más efectivas con un nivel superior de este atributo.
Plegarias de viento	Este atributo aumenta la duración y eficacia de las habilidades de las plegarias de viento del Derviche, incluyendo aquellas plegarias que aceleran tu rapidez de movimientos y azotan a los enemigos con un daño frío.

Elementalista

Tierra, aire, fuego y agua —el Elementalista domina las fuerzas fundamentales del mundo—. Estos hechiceros pueden infligir más daño en un solo golpe que cualquier otra profesión. Su estilo de magia puede ser tan variado como las múltiples permutaciones de los elementos en el mundo. Aquellos que ansían potencia bruta se especializan en uno o dos elementos, pero los principiantes prefieren experimentar con distintas combinaciones.

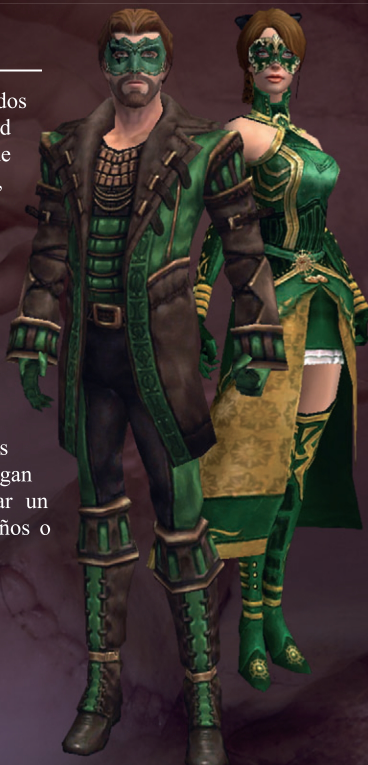


Atributos del Elementalista

Almacenamiento de energía (atributo principal)	El atributo principal del Elementalista, almacenamiento de energía, aumenta la energía máxima y potencia las habilidades que ayudan a recuperarla.
Magia de fuego	Mejora la magia de fuego para aumentar la duración y la eficacia de tus habilidades ígneas, que infligen daño mediante fuego y pueden afectar a zonas extensas.
Magia de agua	Asigna puntos a la magia de agua para aumentar la duración y la eficacia de estas habilidades, que hacen daño de frío y ralentizan a los enemigos.
Magia de tierra	Mejora la magia de tierra para aumentar la duración y la eficacia de estas habilidades, que pueden proteger al héroe y a los aliados o realizar ataques que hagan daño de tierra.
Magia de aire	La magia de aire aumenta la duración y la eficacia de estas habilidades, que pueden perforar la armadura de los enemigos, causarles ceguera o derribarlos.

Hipnotizador

Los Hipnotizadores son consumados manipuladores, retorciendo la realidad a su antojo. Por medio de la magia de ilusión, inspiración y dominación, chupan la energía de los lanzadores de conjuros rivales, contrarrestan los conjuros lanzados por sus enemigos, y apoyan los esfuerzos de sus aliados. Un Hipnotizador funciona igualmente bien como causante de daño y como personaje de apoyo, pero usar algunas de las habilidades de esta profesión requiere planificación. Muchas de las habilidades más poderosas del Hipnotizador castigan a un enemigo cuando intenta realizar un ataque, ya sea infligiéndole graves daños o robándole su energía.



Atributos del Hipnotizador

Lanzamiento rápido (atributo principal)	Este atributo primario permite al Hipnotizador lanzar conjuros más rápidamente que cualquier otra profesión y afecta a todas las habilidades asociadas.
Dominación	Este atributo aumenta la duración y efecto de tus conjuros de dominación, el cual castiga a tus enemigos por atacar o usar cierta habilidad.
Ilusión	Aumenta tu atributo de ilusión para prolongar la duración y efecto del conjuro de ilusión que engaña a los enemigos, detiene su movimiento y causa daños durante más tiempo.
Inspiración	Refuerza la inspiración para aumentar la duración y efecto de tus conjuros de inspiración, que se ocupan de la manipulación de energía.

Monje

El Monje es la personificación de la gracia divina, un conducto entre el poder de los dioses del cielo y los conflictos de los campos de batalla del suelo. La conexión del Monje con los dioses permite a este héroe curarse y proteger a sus aliados mientras golpea a sus enemigos con el poder divino. Los Monjes suelen tener éxito como la "profesión de apoyo" en un grupo. Hacen su mejor trabajo asistiendo a un equipo hábil de héroes. La mayoría prefiere quedarse tras una muralla de combatientes cuerpo a cuerpo, dado que esta profesión no es tan buena en la lucha de primera línea como el Guerrero.



Atributos del Monje

Favor divino (atributo primario)	Cada punto invertido en el atributo principal otorga una pequeña bonificación curativa a todos los conjuros que el Monje lance sobre sus aliados. También aumenta la duración y potencia de los conjuros que invocan poderes divinos para ayudar a los aliados.
Plegarias curativas	Las plegarias curativas aumentan la duración y la eficacia de los conjuros para la curación de uno mismo y de los aliados.
Plegarias de ataque	Las plegarias de ataque aumentan la duración y el daño causado por las habilidades ofensivas, especialmente contra muertos vivientes.
Plegarias de protección	Las plegarias de protección aumentan la duración y la potencia de los conjuros que os mantienen a salvo a ti y a tus aliados.

Nigromante

El Nigromante tiene poder sobre la muerte y los seres resucitados. Cosecha de almas, maldiciones, magia de muerte y magia de sangre. Cada una de las artes oscuras requiere sacrificios ocasionales de sangre (y salud). Ese es a menudo un precio pequeño a pagar por los estragos resultantes. Dominar la nigromancia requiere paciencia y disciplina, pero la explotación efectiva de los vivos y los muertos puede tener resultados devastadores. Los "Nigros" luchan junto algunos de los más grandes héroes del mundo... pero "antihéroe" puede ser un mejor término para describir esta profesión. Los Nigromantes adquieren su poder y fuerza del sufrimiento y el prematuro fallecimiento de otras personas.



Atributos del Nigromante

Cosecha de almas (atributo principal)	La cosecha de almas es el atributo principal del Nigromante: aumenta tu capacidad de obtener energía cada vez que alguien muere cerca de ti.
Maldiciones	Invierte puntos en las maldiciones para aumentar la duración y eficacia de estas habilidades, que reducen el rendimiento de los rivales en combate.
Magia de sangre	La magia de sangre aumenta la duración y la eficacia de las habilidades que se apropian de la salud de los enemigos.
Magia de muerte	Invierte en la magia de muerte para aumentar la duración y el efecto de las habilidades que infligen daño de frío, así como las que invocan a muertos vivientes, para poder controlarlos.

Paragón

Los Paragones son los ángeles guardianes de Elona, campeones de la humanidad contra las amenazas maléficas. Enardecen a los valientes con gritos y cánticos, ayudando a los héroes, esbirros y otros aventureros mediante la inspiración y la motivación. Las mejores armas de un Paragón son una mente despierta, un espíritu valeroso y una voz carismática. Muchos Paragones también se arman con una lanza y un escudo, golpeando a una cierta distancia mientras lanzan sus gritos de batalla. Mediante su perspicacia pueden ayudar a otros a resistir el efecto de maleficios y condiciones, haciendo resonar sus órdenes en el campo de batalla. Cuando las cosas se ponen feas, un Paragón al mando brilla como un faro de luz que hace retroceder a las fuerzas de la oscuridad.



Atributos del Paragón

Liderazgo (atributo principal)	Este atributo da energía al Paragón por cada aliado afectado por uno de sus gritos o cánticos.
Dominio de la lanza	Aumenta el daño que el Paragón hace con lanzas y sus oportunidades de dar un golpe crítico cuando vaya equipado con una. Muchas habilidades, sobre todo las habilidades de ataque con lanza, serán más efectivas con un nivel superior de dominio de la lanza.
Mando	Muchas habilidades de Paragón, sobre todo las que protegen a los aliados o mejoran la posición táctica en batalla, serán más efectivas con un nivel superior de mando.
Motivación	Cuanto más alta sea la motivación, mayor será la duración y eficacia de las habilidades asociadas, además de la capacidad del Paragón de curar.

Guardabosques

Los Guardabosques se desenvuelven perfectamente fuera de la civilización, sobreviviendo a los muchos y variados entornos de Elona y más allá. Los ataques a distancia de un Guardabosques alcanzan su objetivo con precisión, y algunos de ellos deciden luchar con una bestia de mascota a su lado. Mientras manipulan el entorno para entorpecer a sus enemigos, los Guardabosques pueden recurrir al poder de la naturaleza para curarse y ayudar a sus aliados.



Atributos del Guardabosques

Pericia (atributo principal)	**La pericia te permite conservar con mayor eficacia la energía, reduciendo el coste de las habilidades que no sean conjuros.**
Dominio de las bestias	**El dominio de bestias mejora las habilidades que hacen que el animal que te acompaña sea más eficaz en la batalla. Afecta al daño base de la mascota.**
Puntería	**Este atributo aumenta el daño de los ataques básicos con el arco y es la base de casi todas las habilidades asociadas a él. Es el atributo base de la mayoría de habilidades de arco.**
Supervivencia en la naturaleza	**La supervivencia en la naturaleza mejora las actitudes defensivas, preparaciones, trampas y rituales del Guardabosques que afectan a los enemigos y aliados al alcance.**

Guerrero

El Guerrero se precipita a la primera línea de un combate, infligiendo daño a corta distancia. Al llevar una armadura pesada, estos soldados pueden resistir una gran cantidad de golpes. Armados con brutales armas de combate cuerpo a cuerpo, los héroes que se desenvuelven a espadazo limpio saben repartir golpes tan bien como los soportan. (Por este motivo, muchos jugadores de MMORPG llaman a este tipo de personaje “el tanque”.) La mayoría de las habilidades de Guerrero dependen de la energía, pero algunas dependen de otro recurso, la adrenalina, que va aumentando lentamente durante una lucha hasta que el héroe tiene suficiente cólera para alimentar una habilidad de adrenalina.



Atributos del Guerrero

Fuerza (atributo principal)	**La fuerza es el atributo primario de los Guerreros. Aumenta el poder de estos personajes para perforar la armadura del rival y es la base de muchas habilidades que hacen gran daño.**
Esgrima	**Este atributo aumenta el daño básico causado con las espadas, así como el de las habilidades asociadas y la posibilidad de hacer daños críticos.**
Dominio del hacha	**Aumenta el daño que haces con hachas y tus oportunidades de dar un golpe crítico cuando vayas equipado con una.**
Dominio del martillo	**Aumenta el daño que haces con martillos y tus oportunidades de dar un golpe crítico cuando vayas equipado con uno.**
Táctica	**Aumenta la eficacia de las habilidades que proporcionan al Guerrero y a sus aliados ventaja en el combate, como gritos o actitudes.**

Habilidades

Una vez que entiendes los atributos de tu personaje es más fácil escoger habilidades. Para ver una lista completa de las habilidades que conoce tu personaje, pulsa la tecla K (o ve al menú principal y selecciona Habilidades). La barra de habilidades de tu personaje, situada en la parte inferior de tu pantalla, puede contener hasta ocho a la vez. Cuando te encuentras en una ciudad o puesto de avanzada, puedes seleccionar habilidades o reubicarlas en la barra. Antes de que abandones ese lugar, puede que quieras pararte a pensar qué habilidades te resultarán útiles; no podrás cambiarlas hasta que vuelvas a una ciudad o puesto.

Como se puede ver en la lista de habilidades, la mayoría de ellas están asociadas a un atributo particular (aunque algunas aparecen listadas como “sin atributo”). Tu personaje será más efectivo cuando tengas puntos en los atributos relacionados con tus habilidades más útiles. Por ejemplo, si tu Nigromante tiene varias habilidades de magia de sangre, probablemente te interese tener puntos en el atributo de magia de sangre.

Cada habilidad tiene un distinto coste, duración, tiempo de activación y tiempo de recarga. Muchas tienen una subcategoría, como por ejemplo actitud, conjuro, maleficio o grito. Para más información sobre las habilidades, sus tipos y subcategorías, consulta la página oficial es.guildwars.com.



Partes de una habilidad.

Configuraciones de habilidades (builds)

A menudo escucharás el término "build" entre los jugadores cuando estén hablando de sus personajes de *Guild Wars Nightfall*, sobre todo al referirse a sus partidas PvP. Este término se refiere a las ocho habilidades que posees cuando sales de una ciudad (o empiezas una batalla PvP), junto con los puntos que hayas distribuido entre esos atributos. Algunos jugadores tienden a acomodarse con un build preferido que encaja con su estilo favorito de juego, mientras que otros ajustan sus habilidades para prepararse para un enemigo o una aventura particulares. Tras haber entrado en un grupo, algunos jugadores coordinan sus habilidades como parte de una estrategia de equipo.

Las habilidades en el build de un personaje deberían funcionar bien juntas, y actuar de forma efectiva contra los enemigos que esperas encontrarte. Tal vez tengas que tener en cuenta a los demás personajes de tu grupo, sobre todo si puede darse el caso de que dos personajes tengan la misma especialidad. Por ejemplo, si tu grupo incluye dos Monjes, tal vez no te interese que los dos se centren en las habilidades de plegarias curativas. En lugar de eso, podrías configurar al primero como sanador con habilidades de plegarias curativas mientras que el segundo protege al grupo con habilidades de plegarias de protección. Dado que puedes cambiar las habilidades del personaje y ajustar los atributos en cualquier ciudad o puesto, podrás alterar tu build cuando sea necesario antes de que empiece una misión o aventura. Cuando estés listo para empezar una batalla PvP, podrás cambiar tu build de nuevo para jugar competitivamente.

Profesiones de Cantha

Factions **introdujo dos profesiones de la nación de Cantha: el Asesino y el Ritualista. Tendrás la ocasión de luchar junto a estos héroes cuando llegues a Kamadan, pero no podrás crear un personaje con estas profesiones si no has instalado esa campaña.**

Asesinos: **son unos maestros con su arma típica, la daga, y expertos en dar con ellas golpes críticos y letales. Los Asesinos entrenan rápidos ataques encadenados que impiden al rival defenderse y contraatacar. Gracias a su ligera armadura, se mueven de forma sigilosa y letal. Cuentan también con habilidades mágicas, por ejemplo maldiciones para mermar las defensas del enemigo, y con artes oscuras que los protegen de cualquier ataque.**

Ritualistas: **los Ritualistas canalizan energías sobrenaturales con las que convocan aliados surgidos del vacío. También emplean rituales místicos de vinculación que someten a los espíritus a la voluntad del ritualista. La energía que canalizan alimenta habilidades que potencian la letalidad del arma de un aliado y hacen estragos en la salud de un enemigo. También usan los restos de los muertos para defender a los vivos, pero no mediante la reanimación de los cadáveres como haría un nigromante, sino a través del uso ritual de urnas y cenizas. Si el Guardabosques vive en comunión con el mundo espiritual, el Ritualista tiene la necesidad de dominarlo.**



Capítulo 3: Labores de exploración

El mundo de *Guild Wars* puede dividirse en dos esferas: las zonas en el interior de las ciudades y las zonas en el exterior. (Al decir “ciudad”, queremos decir, “ciudad, puesto de avanzada o lugar de aventura”, una distinción que trataremos luego.) Dentro de una ciudad estarás relativamente a salvo. Rodeado de mercaderes, entrenadores, artesanos y otros PNJ, puedes interactuar con otros aventureros que pasen junto a ti. Fuera de los muros de una ciudad, el mundo es mucho más peligroso. Los monstruos vagan por las tierras sin civilizar, y los rivales están al acecho. A menos que seas lo bastante valiente para enfrentarte solo a estos peligros, tendrás que reclutar a otros aventureros antes de abandonar una ciudad. Una vez que sepas lo que buscas, podrás encontrar rápidamente los aliados y recursos que vayas a necesitar para explorar el continente de Elona.

Cómo moverse en el mundo

Puedes mover tu personaje con el teclado, el ratón, o ambos. Tu movimiento sólo está limitado por el terreno circundante. La exploración no consiste simplemente en escoger la dirección adecuada; a veces también ayuda el poder encontrar un sendero. Algunas franjas de paisaje son infranqueables, entre ellas empinadas cornisas y altísimos acantilados.

Movimiento con el teclado

El movimiento de tu personaje se controla con ocho teclas. (Si has jugado a algún otro juego de este tipo, puede que las conozcas como las teclas “**WASD**”.)

Correr	W
Correr automáticamente	R (o W dos veces)
Girar a la izquierda	A
Girar a la derecha	D
Retroceder	S
Invertir dirección	X
Desplazarse a la izquierda	Q
Desplazarse a la derecha	E

Movimiento con el ratón

- Para moverte usando el ratón, coloca el puntero sobre una parte del suelo y haz clic con el botón izquierdo. Tu héroe entonces caminará a ese lugar. Ésta suele ser una estupenda forma de maniobrar alrededor de obstáculos y terreno árido cuando el camino no resulta del todo claro.
- Para ejercer control directo con el ratón, mantén pulsados los dos botones del ratón a la vez. Dirige tu movimiento moviéndolo a izquierda o derecha.



Control de la cámara

El punto de vista depende de ti. Cambia la distancia entre tu punto de vista y el personaje con la rueda del ratón. Manteniendo pulsado el botón derecho del ratón y moviendo el ratón, puedes cambiar el ángulo de la cámara del juego. Si quieres invertir los controles de cámara (una elección común en los jugadores de juegos de acción en primera persona), ve al Menú en la esquina inferior izquierda y selecciona Opciones.

Zoom	Gira la rueda del ratón para acercar y alejar la cámara del personaje.
Girar cámara	Mantén pulsado el botón derecho del ratón y muévelo para cambiar el ángulo de la cámara.

Un vistazo más de cerca

El mundo es un lugar muy grande, pero siempre tendrás que mirarlo bien de cerca. A lo largo del juego, tu personaje estará a menudo rodeado de aliados, enemigos y otros "personajes no jugadores" (PNJ). Cuando necesites ver más de cerca a los PNJ que tienes delante, pulsa la tecla Alt Izquierda para que aparezcan sus nombres y títulos. Si haces esto con la tecla Control (Ctrl), podrás leer los nombres de los personajes controlados por otros jugadores. Colocar tu cursor sobre un personaje, aliado o enemigo es otro método útil para que aparezcan sus nombres.

Los personajes no controlados por otros jugadores tienen sus nombres en rojo (si son enemigos) o amarillo (si no lo son). Los personajes controlados por otros jugadores en batallas competitivas tienen el mismo color que los del resto del equipo. Los aliados en las partidas cooperativas tienen el nombre en azul.

Mientras pulsas el botón derecho de tu ratón puedes moverlo para ajustar tu punto de vista, "rotando la cámara" para poder ver más nombres. Esta técnica también puede hacer aparecer los nombres de varios objetos y puntos de referencia, incluyendo algunos que necesitarás para completar misiones y aventuras.

Distritos

Cuando estés en una ciudad o puesto de avanzada, verás un menú de Distrito en la esquina superior izquierda de la pantalla. Cuando entren un número elevado de personas en el mismo lugar, es posible que aparezcan distritos adicionales para evitar que ese lugar se abarrote. Cuando te reúnas con tus amigos no te olvides de especificar en qué distrito estás para que te puedan encontrar con facilidad. Indiferentemente del distrito en el que te encuentres, te será posible utilizar la ventana de chat para enviar mensajes a jugadores específicos (ya sea un "susurro" a un amigo o un comunicado a un clan al que te hayas unido; aprenderás estas técnicas en el siguiente capítulo).



Tu cuenta de *Guild Wars* es específica para el país en el que vives, pero puedes reunirte con jugadores de otros países entrando en uno de los Distritos Internaciones. Por ejemplo, si sueles jugar en España y tienes un amigo en Corea, los dos podéis encontraros en el Distrito Internacional de cualquier ciudad. Usa el menú desplegable de la esquina superior izquierda de la pantalla para llegar hasta allí.

Cómo usar los mapas

Cada personaje lleva tres mapas al explorar el continente de Elona. La *brújula* (o "mini mapa") es un círculo fijo en la esquina superior derecha de la pantalla. El *mapa de la zona* es un rectángulo móvil y ajustable que aparecerá cuando pulses la tecla **U**. Pulsar la tecla **M** revelará o esconderá un *mapa del mundo* que cubrirá la pantalla. Algunos jugadores tienen sus propias denominaciones para los distintos mapas, pero este manual utilizará consistentemente estos términos.

Brújula

Tu brújula circular contiene un "mini mapa" que ofrece una visión general del lugar en el que te encuentras. Puedes usarlo para tener una idea de las posiciones relativas de aliados, enemigos, PNJ y otros jugadores. Mirando los colores puedes distinguir a los amigos de los enemigos: los aliados son de color verde, los otros jugadores son azules y los enemigos son rojos. Tu personaje está en el centro del círculo, rodeado por un círculo blanco, la "Zona de peligro" descrita más abajo.



Cuando estás en un grupo puedes comunicar una estrategia a los demás dibujando sobre la Brújula. Haz clic en el mini mapa para señalar una zona específica. Un clic rápido puede mostrar a tus aliados donde quieres correr o atacar. Haz clic con el botón izquierdo y arrastra el ratón para dibujar líneas en este mapa. Esta última técnica es útil cuando quieres mostrar a alguien un posible camino a seguir, sobre todo cuando estás dirigiendo a un equipo que no conoce el terreno circundante tan bien como tú.

Personajes jugadores	Los puntos azules indican los demás jugadores conectados dentro de una ciudad. Si alguno entra en tu equipo, se convertirá en aliado (puntos azul oscuro).
Aliados	Los círculos verdes representan a tus aliados, incluidos cualquier héroe y esbirro en el grupo.
Enemigos	Los puntos rojos representan a los enemigos.
PNJ	Los triángulos amarillos indican personajes no jugadores que no sean enemigos (por ejemplo aldeanos, comerciantes y esbirros).
Zona de peligro	Este círculo indica el radio dentro del que los enemigos te detectarán. Los monstruos dentro de esta zona se volverán hostiles y te atacarán.
Señales	Pincha en la brújula para hacer "señales" e indicar el camino a los compañeros.
Señales de la misión	Durante las misiones, las señales rojas suelen indicar los objetivos más prioritarios. Los puntos azules indican dónde hay objetos importantes.
Dibujar en la brújula	Pincha y arrastra el ratón para dibujar en la brújula e indicar estrategias a los aliados. Los enemigos no podrán ver los dibujos.

Mapa de la misión

Mientras exploras el mundo, puedes hacer clic en el botón "**U**" para abrir (o cerrar) un mapa de la zona circundante. En *Nightfall*, este mapa indica los objetivos claves de la misión, por eso le llamamos "mapa de la misión". (Algunos jugadores lo llaman también el "mapa **U**" porque se abre con esta tecla). Haciendo clic y arrastrando una esquina de este mapa de forma rectangular, puedes cambiarle el tamaño para hacerlo mayor o menor. Cuando estés intentando encontrar un camino a seguir en un paisaje particularmente traicionero, echar un vistazo al mapa de la zona puede ser más fácil que abrir y cerrar el mapa del mundo.

Fuera de las ciudades y puestos una línea roja de puntos en el mapa de la misión te indicará el camino que has seguido. Puedes ver los hitos de recorrido cercanos (con la forma de estrellas verdes relampagueantes) relacionados con una misión actual si están cerca de ti. Los detalles de cada mapa aparecerán cuando estés en dicha zona; hasta ese momento, lo único que tendrás es una vista nublada.

Algunas misiones y aventuras de *Nightfall* emplean el mapa de la misión para mostrar otros lugares imprescindibles para tu avance o que están relacionados con los objetivos. En PvP, algunos lugares críticos para la batalla están marcados en el mapa. Cuando te encuentres perdido, plantéate consultar el mapa de la misión para obtener más detalles.

Mapa del mundo

Fuera de cada ciudad, el mundo te está esperando. Pulsa M para abrir (o cerrar) el mapa del mundo. Cuando el mapa está abierto, tu cursor toma la forma de una lupa. Cuando tiene el signo menos (-) puedes alejar la perspectiva para pasar al modo de visión general; cuando tiene el signo más, puedes acercar la perspectiva hacia una zona más pequeña. En el modo de visión general se puede ver todo el continente. Haz clic en una parte del mapa para tener una visión más cercana, y para ver las ciudades y puestos de avanzada que has visitado allí.

Mapa	**Pulsa "M" para abrir el mapa. Para viajar a una ciudad donde hayas estado ya antes, haz clic en su icono. (Vuelve a pulsar "M" o pincha en el botón Cerrar para salir del mapa).**

Cuando estés en el modo de visión general, los lugares aparecen en el mapa como alfileres. Tras acercar la perspectiva, aparecerán en forma de marcas más diferenciadas. Cada escudo muestra en el mapa el lugar de una aventura (y los distintos tipos de aventuras tienen símbolos ligeramente diferentes). Las ciudades, puestos de avanzada y otros tipos de lugares tienen sus propios símbolos.

Ciudad	Puesto de avanzada	Aventura
Aventura completada	Aventura PvP	Sala del clan
En el mapa general, haz clic una vez para ampliar la imagen y ver con más detalle una región.	Haz clic para viajar en barco y acceder a otros mapas del mundo.	Con la imagen ampliada, haz clic en un icono de lugar para leer información sobre esa zona. Haz clic en Viajar para trasladarte allí instantáneamente.

Viajes

Al abrirte camino en las tierras sin civilizar irás revelando parte del mapa del mundo. Aunque puedes ganar experiencia matando monstruos y enemigos mientras exploras, las recompensas por completar misiones y aventuras suelen ser mayores. Las misiones y aventuras completadas pueden llevarte a nuevas zonas del mapa, incluyendo ciudades y puestos que aún no has descubierto.

Una vez que has revelado ciudades o puestos de avanzada en tu mapa del mundo, puedes viajar libremente entre estos lugares a través del mapa. Para viajar, abre el mapa del mundo (pulsa "**M**") y haz clic en el lugar deseado. Tu héroe viajará automáticamente desde tu ubicación actual a esa ciudad, puesto o aventura. Puedes incluso regresar inmediatamente a una ciudad en medio de un combate; una elección que debes considerar cuando tus aliados y tú estéis en inferioridad de condiciones.

El líder de un grupo (el personaje que lo ha reunido) puede mover el grupo entero de una ciudad (o puesto) a otra; hay una cuenta atrás antes de que comience el viaje. Si otro personaje intenta viajar por medio del mapa, ese personaje abandonará el grupo.

Ciudades y zonas explorables

Las ciudades son el epicentro social de *Guild Wars*. Un personaje que está en una ciudad puede ver, encontrarse y charlar con los personajes de otros jugadores, visitar a mercaderes y entrenadores, recibir encargos que abren nuevas misiones, formar un grupo de aventureros, reclutar esbirros, o (si te sientes con auténticas ganas de socializarte), invitar a los transeúntes a ponerse todos a bailar. Ya de paso, puedes cambiar las habilidades de tu barra de habilidades y conseguir mejores objetos.

Una vez que hayas dejado la ciudad, los únicos héroes distintos a ti que verás son los que te están ayudando en tu aventura. Tendrás todo el mundo para ti solo y para tu grupo. (Algunos jugadores de MMORPG llaman a esta zona una "instancia".) Unos pocos PNJ amistosos sobreviven en esta zona apartada de la civilización —incluyendo coleccionistas, mercaderes, y comerciantes— pero la proporción de enemigos es infinitamente mayor.

El mundo exterior a las ciudades está dividido en distintas zonas explorables. Cada una tiene su propio nombre. Los jugadores a veces se refieren a estas secciones simplemente como "zonas". Puedes entrar o salir de una zona por una puerta marcada en tu mapa de la zona con una estrella centelleante de color blanco. Cuando un personaje de un grupo cruza una puerta, el grupo entero se reorganiza al otro lado de la puerta. Cualquier miembro del grupo puede salir de una zona viajando por medio del mapa, pero si lo hace, ese personaje abandonará el grupo.

Comercio

Durante tus viajes, tu personaje puede recoger el botín que lleven los enemigos caídos. A menudo se tratará de oro, pero a veces puede ser un objeto: un arma, una armadura, un escudo o puede que incluso una parte recuperable del cuero de tu enemigo. Muchas ciudades tienen bulliciosos mercados con mercaderes, armeros, artesanos y otros comerciantes. Pueden ayudarte a cambiar esta riqueza por lo que realmente quieres, ya sean mejores objetos o aún más oro.

Comerciar con los PNJ

Haz clic con el botón izquierdo sobre un vendedor para iniciar una transacción. En la mayoría de intercambios, puedes escoger el tipo de objeto que quieres comprar o vender usando las pestañas apropiadas en la parte superior de la ventana de comercio. Algunas veces tendrás que pedir un precio antes, pues el valor de algunos productos puede fluctuar. Para encontrar más rápidamente los PNJ vendedores de una ciudad, pulsa la tecla **Alt** izquierda.

Comerciar con los personajes

Para comerciar con otro personaje, apunta a ese personaje y dale al botón para Comerciar en la parte superior de la pantalla. Después ofrece una cantidad de oro o pon a la venta un objeto. Ambos jugadores deben aceptar la oferta para sellar el trato. Los jugadores a los que les atraiga el comercio pueden usar su ventana de chat para echar un vistazo al canal de comercio en la ciudad.

Nota para los jugadores veteranos de Guild Wars:

En las anteriores campañas de *Guild Wars*, las aventuras funcionan de una forma ligeramente distinta que en la campaña actual. En *Prophecies* y *Factions*, un personaje iniciaba una aventura entrando en un lugar de aventura, y luego haciendo clic en el botón de Empezar. En *Nightfall*, debes hablar antes con un PNJ que te dará la aventura. Encontrarás más detalles en el próximo capítulo.

Quién es quién en la ciudad

Encontrarás casi todos los tipos de PNJ que puedan hacerte falta en ciudades y puestos. Los puestos de avanzada menores suelen estar habitados por una menor variedad de ciudadanos: un mercader, una agente de almacenamiento Xunlai y quizás uno o dos personajes ofreciéndote alguna misión. Las ciudades más importantes (marcadas como tales en el mapa) suelen tener una mayor población de PNJ. Una ciudad o puesto donde puedes iniciar una misión aparece en tu mapa como un icono grande en forma de escudo; cada uno de estos lugares en *Nightfall* incluye un PNJ que puedes utilizar para iniciar una misión.

Mantener presionada la tecla **Alt** izquierda (y mover la cámara con el botón derecho del ratón, si es necesario) hace aparecer los nombres de los mercaderes delante de ti. Si te perdieses en una ciudad puedes preguntar a los demás jugadores (con educación).

Esbirros

Los aventureros se reúnen en puestos y ciudades y organizan expediciones para los viajes al exterior de las puertas de la ciudad. Cuando tu personaje está en una ciudad, puede que en algún momento te resulte difícil reunir un grupo ideal de aventureros. Cuando esto ocurra, normalmente podrás encontrar algunos PNJ aventureros cerca de las puertas de la ciudad esperando a ser reclutados.

Los esbirros son aventureros controlados por el ordenador que siempre están preparados para viajar contigo. Algunos jugadores contratan a uno o dos esbirros para completar un equipo. Otros prefieren jugar solos, usando un único personaje que dirige un equipo compuesto únicamente de esbirros.

El nivel de un esbirro depende de tu ubicación actual. Cuando viajas por medio del mapa a otra ciudad o puesto, los esbirros que no estén disponibles en ese lugar desaparecerán de tu equipo. Los que permanezcan tendrán el mismo nivel que tendrían normalmente si los reclutases en ese lugar. Los esbirros no ganan experiencia -dado que su nivel depende del lugar en el que los reclutes- pero se quedan con su porción del oro que puedas encontrar en tus aventuras.

Bienes y servicios

Elona goza de una economía boyante. Además de la compraventa que tiene lugar entre personajes, ciudades y puestos por el continente, incluye también mercados que proporcionan los recursos que necesita tu aventurero.

Mercaderes

Los mercaderes compran y venden todo tipo de objetos: armas y armaduras, habilidades, tintes, objetos de artesanía, herramientas de identificación y reciclaje, y otros productos exóticos. Las herramientas de identificación indican con exactitud lo que hace un objeto mágico no identificado de tu inventario. Las herramientas de reciclaje permiten recuperar materiales de parte de tu botín. PNJ a tu alrededor, verás que quienes venden estos objetos llevan la palabra [Mercader] detrás de su nombre. Al comienzo, algunos mercaderes pueden venderte versiones de principiante de armas y armaduras.

Herreros

Los herreros son artesanos que personalizan las armas. Un arma personalizada hace un 20% más de daño, pero sólo puede usarla la persona que pagó al artesano para personalizarla; los demás personajes no pueden usarla. Si estás pensando en equiparte con un arma (y quizá más tarde vendérsela a un mercader), considera hacer una visita al herrero para que te la personalice. Sin embargo, no debes personalizar las armas que quieras vender en el mercado de chat abierto, o de lo contrario nadie podrá usarlas. Los PNJ que lleven la palabra [Armas] detrás de su nombre pueden personalizar armas.

Nota:

La armadura siempre está personalizada para el personaje que la usa, de modo que no te molestes en comprar o vender armaduras de otros personajes. Al comerciar con otros jugadores emplea siempre el sentido común. Antes de decidirte a comprar o vender examina bien el objeto.

Armeros (artesanos de armaduras)

Los armeros pueden crear nuevas armaduras a partir de materias primas que encuentres, rescates o compres, como conchas, pieles, lingotes o losas de piedra. Algunos de los materiales que necesitas pueden estar a la venta en los alrededores; busca un mercader de materiales (descrito más abajo) o habla con otros personajes para averiguar si tienen lo que buscas. Los PNJ que lleven la palabra [Armadura] detrás de su nombre pueden fabricar armaduras.

Comerciantes

Los comerciantes compran y venden cosas que puedes usar para modificar objetos ya existentes o para crear otros nuevos. Basan sus precios en la oferta del mercado, de modo que necesitarás un precio estimado antes de comprarles o venderles algo. Los comerciantes se especializan en distintos mercados. Los comerciantes de materiales venden los recursos que necesitan los artesanos; los de de runas venden adornos para las armas y armaduras; los de tintes venden los tintes que se usan para personalizar la armadura, y así sucesivamente. Los jugadores que se preocupan por su oro comparan con atención los precios de los comerciantes y también los de otros jugadores. La especialidad de un comerciante se menciona detrás de su nombre: [Materiales], [Runas], [Tintes], etc.

Entrenadores de habilidades

Los entrenadores de habilidades venden habilidades para cualquier profesión. Cada uno tiene normalmente su especialidad o selección exclusiva. Adquirir habilidades requiere algo más que oro. Debes gastar un punto de habilidad por cada una. Pero ten cuidado: algunas habilidades se encuentran disponibles al completar misiones, por lo que no tendrás que comprarlas. Los entrenadores de habilidades llevan junto a su nombre la palabra [Habilidades].

Sello de captura



Una de las habilidades más versátiles que puedes adquirir de un entrenador de habilidades es el sello de captura, disponible sólo para los personajes de alto nivel. Esta habilidad especial ocupa temporalmente una ranura de habilidad. El sello puede capturar habilidades —incluidas algunas de elite— de enemigos "jefe" caídos (como se describe más abajo). Si un jefe al que has derrotado no tiene habilidades que te sirvan, el sello de captura no puede centrarse en ese enemigo caído. No puedes capturar habilidades de una profesión distinta a la tuya.

Cada vez que usas el sello de captura, pierdes el sello y es sustituido por la habilidad que has capturado. También ganarás 250 puntos de experiencia por cada nivel que tengas cuando captures una habilidad de élite. (por ejemplo, un personaje de nivel 20 ganará 5000 PE). Puedes comprar muchos sellos de captura, pero cada vez que compres uno subirá su precio, hasta 1000 de oro como máximo.

Enemigos jefe

Los jefes tienen nombre: cada uno tiene un nombre y un apellido. Puedes identificar a un jefe por el aura vistosa que le rodea, que denota su poder. La mayoría se encuentran en el corazón de una fortaleza o territorio enemigo y son más poderosos que sus siervos. Matar a un jefe aumentará la moral de tu personaje, un concepto del que nos ocuparemos en el próximo capítulo.

Puedes saber la profesión de un jefe por el color de su aura. Por ejemplo, amarillo para los Guerreros, verde claro para los Guardabosques, roja para los Elementalistas, violeta claro para los Asesinos, magenta para los Hipnotizadores, azul para los Monjes, azul oscuro para los Ritualistas y verde oscuro para los Nigromantes. Si tienes dudas, fíjate en las habilidades y hechizos que usa.

Coleccionistas

Los coleccionistas llevan a cabo su negocio dentro y fuera de las ciudades, a veces en lugares insospechados e inhóspitos. Por varias razones, los coleccionistas desean poseer grandes cantidades de trofeos de los enemigos a los que matas y por eso, están dispuestos a negociar por ellos. Algunos ofrecen a cambio una amplia variedad de armas poderosas y otros objetos útiles; otros pueden proporcionar armaduras de alta calidad. Aunque no necesites inmediatamente los objetos de un coleccionista, casi siempre podrás sacarles algún beneficio, tanto si se los vendes a otros personajes como a un mercader. Los coleccionistas llevan junto a su nombre la palabra [Coleccionista].

Agentes de almacenamiento Xunlai

Las agentes de Xunlai pertenecen a un antiguo e incorruptible clan banquero del continente de Cantha. Colectivamente ofrecen un servicio apreciable: almacenan el equipo y el oro que tus personajes no quieren llevar consigo. En casi todas las ciudades existe una agente de Xunlai, y se encuentran junto a un lugar en el que puedes guardar objetos y dinero. Las agentes de Xunlai siempre tienen este nombre: Agente Xunlai [Almacenamiento].

Los personajes que quieran usar los servicios del clan pueden abrir una cuenta por 50 de oro. La cuenta de almacenamiento es compartida para todos los personajes de tu cuenta, pero cada uno tiene que pagar una vez para tener acceso. Las agentes Xunlai ofrecen una manera sencilla de transferir oro y bienes entre tus personajes. Por ejemplo, si un Guerrero/Monje de nivel 20 encuentra un arco que un Guardabosques/Elementalista de bajo nivel pueda usar, el Guardabosques puede retirarlo más adelante de la cuenta Xunlai. Además de liberar espacio en el inventario del personaje, esto facilita el ascenso de los personajes de bajo nivel de la misma cuenta. El arcón también sirve para almacenar materiales necesarios para fabricar armas y armaduras; también podrás intercambiar estos materiales con los coleccionistas.

Los representantes de Xunlai pueden expandir tu arcón con almacenamiento para materiales. Pagando al representante 50 piezas de oro adicionales, obtendrás una segunda parcela en el espacio de almacenamiento de ese personaje que contiene una amplia variedad de recursos de artesanía. Las ranuras de cada recurso contienen hasta 250 unidades del mismo. Si quieres ampliar tu arcón para poder almacenar también materiales artesanales, sólo tendrás que buscar a un personaje que ponga [mejoras de almacenamiento].

Registrador y diseñador de emblemas de clanes

En cada campaña hay lugares donde verás a un registrador y un diseñador de emblemas de clanes. Los registradores te pueden crear un clan por 100 piezas de oro. Por su parte, los diseñadores de emblemas crearán capas para tu clan. Para unirte a un clan ya existente no es necesario que hables con el registrador. Más información en la sección “Clanes” del capítulo cuatro.

Cabos

Factions introdujo un nuevo tipo de PNJ: el cabo. Estos comerciantes son similares a los coleccionistas, pero los objetos que coleccionan son generalmente los premios por completar misiones específicas. Cuando tengas suficientes objetos de este tipo, podrás intercambiarlos por artículos de utilidad. Por ejemplo, los personajes de bajo nivel en *Guild Wars Factions* podían ganar créditos de monasterio completando misiones de nivel bajo, y luego intercambiarlos por armas y armaduras. Algunos eventos especiales incluyen la oportunidad de adquirir objetos exóticos y entregárselos al cabo (o a cualquier PNJ que funcione como tal) a cambio de una recompensa disponible sólo en ese evento.

PNJ de la trama

Hay muchas cosas en Elona además de la compraventa de recursos. Sus ciudadanos viven misiones e intrigas cada día. Para empezar, muchos PNJ están relacionados con los objetivos de las misiones y aventuras. Verás como los ciudadanos de Elona luchan a tu lado en una batalla, te imploran ayuda cuando son atacados, o te revelan información crucial que necesitas para tus misiones. Poseen grandes conocimientos, y suministran vasta información sobre el mundo que te rodea, como la historia, los sucesos actuales y los peligros que acechan en el horizonte. Los PNJ de la trama son aún más necesarios: te ayudan a progresar en la historia.

Personajes que ofrecen misiones

A medida que el personaje adquiere experiencia, puedes participar en misiones y aventuras, a través de las cuales progresas en el juego. Los personajes que ofrecen misiones son los que dan inicio a las mismas. Los personajes que tengan encima un signo de exclamación verde dan inicio a una misión o te ayudan a progresar. Una vez comenzada la misión, puedes consultar tu archivo de misiones (pulsa L) para seguir tu progreso, incluyendo los objetivos que necesitas para completarla. En muchas misiones, regresarás con el mismo personaje que te la ofreció. Cuando tengas una misión en tu registro, normalmente encontrarás una referencia sobre la ubicación del personaje que te la ofreció en la descripción.

PNJ de aventuras

En *Nightfall*, después de que viajas al escenario de una aventura y formas un equipo —invitando a héroes, esbirros u otros personajes—estarás listo para empezar una aventura. En anteriores campañas, cada aventura empezaba cuando el líder del equipo pulsaba Empezar. En esta campaña, para empezar las aventuras tendrás que hablar con personajes especiales si quieres avanzar en la historia.

Para empezar algunas aventuras tendrás que cumplir una serie de requisitos que te explicarán los personajes adecuados. En algunos casos, todos los miembros de un equipo deben cumplir con esos requisitos y algunas veces también se necesita completar una misión anterior para iniciar la próxima aventura. Algunas de ellas requieren además que haya un héroe específico dentro de tu grupo. En cada ocasión, la narración debería avisarte de que estás empezando una aventura en lugar de una misión. Más información sobre aventuras en el próximo capítulo.

Las aventuras son parte de una trama más larga, y están enlazadas por medio de una serie de misiones primarias. Seguir esa historia te conduce a los personajes que ofrecen misiones y que necesitarás si quieres avanzar en la trama.

Héroes

Mientras avanzas a lo largo de la historia, tendrás oportunidades para reclutar aventureros (controlados por otros jugadores) y esbirros (aliados controlados por el ordenador). Estas alianzas son temporales, normalmente lo bastante largas para completar unas pocas misiones o aventuras. Además también se te permite reclutar aliados a largo plazo: personajes controlados por el ordenador que influyen en el desarrollo de la historia. Completar misiones específicas te permite desbloquear estos únicos y heroicos PNJ, comúnmente conocidos como *héroes*.

Los héroes típicamente se unen a tu equipo como parte de una misión. Algunas veces las recompensas para una misión incluyen una oportunidad para aliarte con ese héroe: tu actual personaje inválida al PNJ. (Algunos héroes son exclusivos; completar la misión para ganar uno de ellos hace que no puedas ganar otro). Tu personaje puede aliarse con múltiples héroes. Puedes añadir un héroe a tu equipo siempre que te encuentres en una ciudad, base o escenario de una aventura. Cuando lo hagas, el nivel del héroe es el mismo, no importa el escenario que uses para añadir a ese PNJ. El héroe ganará experiencia y niveles igual que lo hace un personaje.

Cuando abandones la ciudad, las acciones de tu héroe son guiadas por las del personaje que lo controla. (Cuando hay múltiples jugadores dentro un equipo, el personaje de cada uno de ellos controla a los héroes asociados con ese personaje.) Los héroes ganan puntos de experiencia cada vez que acaban una misión, completan aventuras y derrotan a los enemigos. También ganan puntos de experiencia a medida que los derrotan. Mientras ganan niveles, los jugadores pueden mejorar la armadura de sus héroes, así como sus armas y equipo.

Cada héroe tiene un conjunto de habilidades por defecto, pero puedes cambiarlas mientras estés en una ciudad o base; también puedes cambiar la profesión secundaria de tu héroe. Para cambiar el arma de un héroe o mejorarla, abre el inventario.

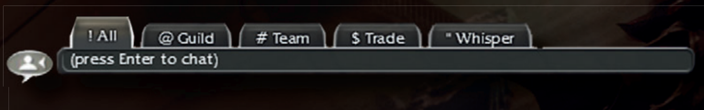
En el próximo capítulo, tendrás más información sobre cómo usar los héroes en el combate en la sección sobre "Órdenes a los héroes y modos de combate". Para más detalles, visita la página web de *Guild Wars*.

Interactuar con jugadores

Mientras exploras el continente de Elona, te será más fácil progresar si actúas eficazmente junto a otros jugadores. Saber crear un buen grupo puede ayudarte a sobrevivir en algunas de las misiones más difíciles del juego. Una buena comunicación es fundamental para mejorar el equipo.

Chat

Cuando escribes un mensaje en tu ventana de chat puedes enviárselo a todos los presentes en la zona, a un personaje concreto, a los héroes de tu equipo o a todos los jugadores conectados de tu clan.



- **Para abrir la ventana de chat, pulsa Intro.**
- **Para charlar, escribe el mensaje en el campo de texto y pulsa Intro de nuevo.**
- **Para seleccionar un canal específico de chat, haz clic en la pestaña correspondiente o usa la tecla Mayús y las teclas numéricas asociadas a ese canal. Por ejemplo, para abrir el canal del equipo, pulsa la tecla # (es decir, Mayús +3).**
- **Para leer mensajes anteriores, haz clic en el icono que aparece en la parte inferior izquierda de la ventana de chat y usa la barra para desplazarte arriba y abajo.**
- **Para mandar un mensaje privado a otro jugador, abre la ventana "Susurro" pulsando ¨. Escribe el nombre del jugador (con el que quieras hablar discretamente) y ve a la pestaña del campo de mensaje para escribir uno. Los mensajes privados se pueden enviar desde cualquier lugar; es la mejor manera de saber dónde se encuentran tus amigos.**

El canal de chat que elijas determinará hacia dónde va el mensaje. Puedes comprar y vender objetos inusuales en el chat de comercio (a menudo a un precio mejor que el que ofrecen los mercaderes), dialogar con los miembros del equipo en el chat de grupo, o hablar con tus compañeros en el chat del clan pulsando la tecla @. (En el capítulo cuatro encontrarás más información sobre los clanes).

Gestos

Escribir es sólo uno de los métodos de comunicación. Con los gestos puedes usar acciones y animaciones diferentes para comunicarte (y divertirte) con los demás jugadores. Para hacerlos, abre la ventana de chat y escribe una barra vertical (/) seguida del gesto correspondiente. Por ejemplo, puedes escribir /laugh para ver a tu personaje estallar en carcajadas o /dance para empezar una fiesta de baile. Puedes encontrar una lista de gestos en la tarjeta de referencia rápida de *Guild Wars Nightfall* (que viene dentro de la caja).



Jugar correctamente con los demás

Tanto si prefieres jugar cooperando como compitiendo, el juego será más fácil si actúas conjuntamente con un buen equipo. Cuando estés rodeado por otros jugadores en una ciudad o un puesto, considera la idea de reclutar a un grupo de aventureros para que te ayuden. También tienes la alternativa de usar el sistema de chat para preguntar a los demás hasta que te reclute un equipo.

Si estás reuniendo un equipo, usa **Ctrl** o **Alt** para comprobar los niveles y las profesiones de los personajes que te rodean. Cuando encuentres algún personaje a quien reclutar, haz clic sobre él y, a continuación, pulsa el símbolo + que hay junto su nombre. El otro jugador puede decidir si se une a ti o no, en caso de que esté disponible y tú tengas sitio en tu equipo. Junto al nombre de algunos jugadores aparece un número que indica por un lado que ya pertenecen a un equipo y por otro el número de miembros que tiene. Si tienes sitio en tu equipo, puedes fusionar los dos grupos en uno.

Si no perteneces a ningún grupo, puedes acercarte al líder de alguno e intentar unirte a él (o "autoinvitarte"). Los líderes de grupo se designan mediante un icono azul con forma de cabeza que flota sobre el personaje, que indica además el tamaño del grupo. Si solicitas tu entrada, el líder del grupo verá tu nombre al final de la lista, y podrá optar por aceptar tu candidatura o rechazarla.

Capítulo 4:
Misiones

El conflicto es una forma de vida en Elona. Cualquiera que se aventure fuera de la ciudad debe prepararse para los peligros que le aguardan. Una vez comenzada una misión, unos ligeros conocimientos pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte.

Elección de habilidades

Antes de abandonar una ciudad o un puesto, puedes incluir en tu barra de habilidades ocho de ellas. Tu personaje comienza sin habilidades, pero gradualmente va reuniendo una serie de ellas a medida que progresa en el juego. Pulsa **K** para ver la lista de habilidades que ya tiene el personaje (junto con los atributos relacionados). Para organizar esa lista, usa el menú desplegable en la esquina de la ventana de habilidades para ver las distintas opciones. Cuando estés en la ciudad, puedes seleccionar con un clic las habilidades y arrastrarlas desde la lista hasta esa barra. Uno de los puntos fuertes de *Guild Wars* es la amplia variedad de habilidades que acumulas mientras juegas, así que no dudes en experimentar con todas las que puedas.

Lista de habilidades y atributos

Nightfall ha aumentado sus opciones para adaptarlas a tus habilidades y atributos. Para empezar, este panel recoge en un solo lugar todas las estadísticas básicas para tu personaje: tus atributos están en la parte de arriba y tus habilidades en la de abajo. Además, también puedes adaptar las habilidades y atributos de los héroes que controlas. Pulsa la tecla **K** para abrir esta interfaz. Para más información sobre cómo usar este panel, incluyendo modos de crear y adaptar “modelos” de personajes, ve a la página web de *Guild Wars*.

Inventario

Pulsa la tecla **I** para abrir (o cerrar) el inventario. En esa pantalla puedes equiparte con armas, armaduras y otros objetos (como escudos y focos). A medida que progresas en el juego, tu personaje puede adquirir un cinturón y bolsas adicionales para tener más capacidad de transporte. Una runa de almacenamiento puede incrementar la capacidad de transporte de los sacos, pero no de los cinturones o bolsas. Para abrir un cinturón o una bolsa, haz clic sobre su imagen en la pantalla de inventario. Las bolsas específicas se

abren con cualquier tecla desde **F5** hasta **F8**. La tecla **F9** las abre todas a la vez. También puedes usar el inventario para cambiar de equipamiento.

Botín y tesoro

Cuando derrotes a un enemigo, lo normal es que deje caer oro o algún objeto. Cualquier personaje del grupo puede recoger el oro, pero la suma se divide equitativamente entre todos los personajes, héroes y esbirros del grupo. Otras clases de botín se asignan al azar a los personajes del jugador en el grupo; solo puedes recoger los objetos que se te han reservado. Si tienes sitio en tu inventario, los objetos que recojas aparecerán en él.

Objetos poco frecuentes

La valía de un objeto viene determinada por su utilidad y su abundancia. Por el color del texto de su nombre sabrás si el objeto es raro o no: blanco para los objetos comunes (incluyendo armas y armaduras que no sean mágicas), azul para los objetos comunes mágicos, púrpura para los objetos poco comunes y dorado para los objetos raros. A veces, cuando muere un "jefe monstruo", deja caer un objeto exclusivo que le pertenece; el color del nombre de ese objeto estará en verde. Un objeto verde de un "jefe" no es necesariamente más poderoso que uno dorado.

Si quieres vender un objeto, puede que tengas que ofrecerlo en el chat de comercio antes de ir a hablar con un mercader o un comerciante. Si eres buen negociador, encontrarás un precio más ventajoso de otro jugador. Las herramientas de identificación y reciclaje te ayudan a administrar los objetos inusuales; encontrarás más información más abajo, en la sección "Herramientas".

Armas

Cada profesión domina sólo una serie de armas en concreto. Aunque cualquier profesión puede usar cualquier arma, solo un personaje que cumpla todos los requisitos para usarla le saca todo su partido. Algunas armas requieren tener puntos en un atributo específico para obtener todos sus efectos. (Por ejemplo, un Guardabosques puede usar una espada que requiera fuerza 5, pero solo un Guerrero que cumpla ese requisito le saca todo el partido; para los demás, causa el mismo daño que un arma de principiante). Un herrero te puede personalizar un arma incrementando con ello el daño que causa, pero tú serás el único capaz de usarla.


Inventory [I]
Devil Bunny
Armadura de la cabeza
Capa del clan
Armadura del pecho
Arma primaria
Armadura de la mano
Arma secundaria
Armadura de las piernas
Dinero
Armadura de los pies
Weapon Sets
Bolsas
Backpack
Herramienta de reciclaje
Objeto reciclable
Llave
Runa
Tinte
Materiales de artesanía
Herramienta de identificación
Trofeo

Armadura

Tu profesión primaria determina el tipo de armadura que llevas. A diferencia de las armas, las piezas de armadura ya están personalizadas para ti cuando las compras. Puedes comprar armaduras de un PNJ fabricante de armaduras si adquieres oro suficiente y los materiales adecuados (se los puedes comprar a un comerciante de materiales). A veces puedes obtener una armadura de un coleccionista (un PNJ que ofrece objetos a cambio de los trofeos que recoges de tus enemigos caídos), incluyendo armaduras diferentes de las que están normalmente a la venta. A veces los enemigos también dejan caer armaduras, pero están personalizadas para ellos y nadie más puede usarlas. Pero sí puedes reciclar materiales de las armaduras enemigas con una herramienta de reciclaje (ver más abajo).

Herramientas

Las herramientas se usan para modificar los objetos del inventario. Todas funcionan igual: haz clic dos veces sobre la herramienta y, a continuación, una vez sobre el objeto. Algunos objetos del inventario aparecen con las palabras “objeto reciclable” o “no identificado” bajo su nombre. Con las herramientas de reciclaje se extrae el material del objeto, incluyendo las partes reciclables de una armadura enemiga. Una herramienta de identificación revela la función de un objeto mágico no identificado.

Si ves las palabras “no identificado” debajo del nombre de un objeto mágico, puedes usar la herramienta de identificación para averiguar su identidad y función. Este tipo de herramienta tiene dos variedades: normal y especial. La única diferencia es el número de veces que puedes usarla. La venta de un objeto identificado te reportará normalmente más dinero que la de uno sin identificar.

Hay tres tipos de herramientas de reciclaje: normal, especial y para expertos. Las herramientas de reciclaje normales pueden desmenuzar casi todos los objetos del inventario, como el cuero o la tela. Las herramientas de reciclaje para expertos recuperan runas y mejoran los componentes de algunos objetos valiosos, como por ejemplo los objetos mágicos, poco comunes, raros o de jefe. También son útiles para reciclar materiales raros de objetos más comunes. Las herramientas especiales funcionan como las de para expertos, pero tienen más usos.

Cuando identifiques una armadura poco frecuente, comprueba si puede modificar las estadísticas de tu personaje con una runa. Si identificas la runa con la herramienta de identificación la desbloqueas para jugar en PvP; consulta el último capítulo para obtener más información.

Materiales

Los materiales pueden ser comunes o poco frecuentes. Pieles curtidas, conchas, tablas de madera y lingotes de acero son algunos ejemplos de materiales que los artesanos emplean para fabricar armas y armaduras. Los enemigos caídos a veces dejan caer materiales; otra forma de obtenerlos es reciclando objetos. Cuando necesites una cantidad importante de un material específico tendrás que buscar a algún comerciante de materiales en la ciudad. (El personaje lleva la palabra [comerciante de materiales] o [comerciante de materiales poco frecuentes] detrás de su nombre). Estos mercaderes compran y venden materiales. El precio de sus bienes varía en función de la demanda.

Mejoras

Algunos ejemplos de objetos de mejora son las runas y los pergaminos. Todos funcionan igual: haz clic dos veces sobre la mejora y, a continuación, una vez sobre el objeto al que afecta. Al comprar, reciclar o encontrar una runa u otro componente de mejora, los desbloqueas para jugar en PvP; consulta el último capítulo para obtener más información.

Las **runas** modifican la armadura permanentemente. En muchas ciudades se puede encontrar un PNJ mercader de runas (lleva la palabra [comerciante de runas] detrás de su nombre) que compra y vende esta mercancía. Asimismo, algunos objetos poco comunes e inusuales de tu inventario pueden contener runas; puedes extraerlas usando la herramienta de reciclaje especial o para expertos.

Tu personaje solo puede usar runas relacionadas con tu profesión primaria. Por ejemplo, Guerrero/Monje solo puede usar las runas de Guerrero. Ten en cuenta que el efecto de una runa no se ve incrementado si llevas muchas copias de la misma. Por ejemplo, si llevas la misma runa de esgrima menor en el casco y en las botas, no por ello obtendrás el mismo beneficio dos veces.

Los componentes de mejora aumentan la potencia de las armas. Normalmente puedes mejorar un arma con muchos componentes (por ejemplo, un hacha a la que le añades un mango y una empuñadura).

Los **pergaminos** son objetos especiales que proporcionan mejoras temporales; normalmente incrementan la experiencia que recibís tú y tus aliados. Tienen niveles diferentes de abundancia, y algunos tienen efectos con distintos límites de tiempo. (Por ejemplo, un pergamino de la perspicacia del cazador aumenta la experiencia que reciben todos los miembros del grupo; si no logras matar a un jefe en los próximos 5 minutos, sus efectos desaparecen). Busca un nombre que lleve el rótulo [comerciante de

pergaminos] para comprar uno. Para comprar un pergamino raro, busca un PNJ en la ciudad que lleve las palabras [comerciantes de pergaminos poco frecuentes] detrás del nombre. Asegúrate de que dispones de oro suficiente, ya que los pergaminos raros pueden llegar a ser muy caros.

Otros objetos

Los **trofeos** son objetos que obtienes de los enemigos caídos. Generalmente puedes vendérselos a los mercaderes a cambio de oro o cambiárselos a los coleccionistas por otras compensaciones.

Los **objetos de misión** ocupan espacio en tu inventario, pero normalmente no se pueden vender a un mercader. Si tienes muchos objetos de misión iguales que necesitas para cumplir el objetivo, puedes ofrecérselo a otros personajes para intercambiar. Una vez terminada la misión, normalmente no necesitarás más ese objeto.

Los **objetos de mano** son demasiado grandes para llevarlos en la mochila, el cinturón o la bolsa; tienes que transportarlos con ambas manos. No puedes usar armas para atacar mientras sostienes uno de estos objetos, porque tienes las manos ocupadas. Pero sí puedes usar habilidades mientras los transportas.

La mayoría de los objetos de bulto están asociados con los objetivos de misiones o aventuras, pero de vez en cuando tienen otros usos (como las banderas que llevan los personajes en las partidas PvP). Un personaje puede dejar caer un objeto haciendo clic en el botón Soltar objeto o usando el mapa de viaje. Algunos objetos especiales llegan a proporcionarte una bonificación de magia cuando los dejas caer o los transportas.

Estado del personaje

Durante las misiones necesitas información actualizada sobre el estado de tu personaje. En la parte inferior de la pantalla (cuando el mapa del mundo está cerrado), encontrarás tres elementos diseñados para que sigas el estado en que te hallas: la barra de habilidades, la barra de salud y la barra de energía.

La barra de habilidades

La barra de habilidades de la parte inferior de la pantalla sirve para equiparte con habilidades. Cuando aprendes habilidades fuera de una ciudad (por ejemplo, cuando las consigues como recompensa por terminar una tarea), tienes la opción de sustituir una de tus habilidades por la recién adquirida. También puedes cambiar tus habilidades cuando te halles en una ciudad. Al pulsar la tecla K aparece una lista de todas las habilidades que posees; haz clic sobre ella y arrástrala de la lista a tu barra de habilidades.

Cada barra de habilidades está asociada con una tecla numérica de tu teclado para un uso rápido, aunque también puedes hacer clic sobre la habilidad para usarla. Solo puedes usar habilidades cuando estás fuera de una ciudad. Puedes ver información sobre una habilidad colocando el cursor sobre ella, como el coste de energía y el tiempo de recarga. En la ranura de la habilidad hay un temporizador que muestra el tiempo que necesita para recargarse.

Equipar habilidades	**Arrastra las habilidades desde la lista hasta la barra. Sólo puedes equiparte habilidades si estás en una ciudad o puesto.**
Usar habilidades	**Haz clic en el enemigo o aliado sobre el que quieras usar una habilidad y pincha en ella para activarla o usa el número correspondiente (1–8).**



Salud y energía

Sobre la barra de habilidades verás dos de las estadísticas más relevantes del personaje. La barra de salud aparece sobre el lado izquierdo; la barra de energía aparece sobre el lado derecho. Cada una muestra el nivel actual y el máximo.

La salud te mantiene vivo. Los maleficios, condiciones y el daño infringido por los enemigos disminuyen tu salud; las habilidades de curación la incrementan. La salud se regenera de forma natural si no te están haciendo daño. Cuanto más tiempo dejes de luchar, más rápido la recuperarás. Algunos conjuros mejoran tu salud con más rapidez, pero otros hacen que empeore. El color de la barra puede cambiar según las condiciones; por ejemplo, los

ataques con veneno harán que adquiera un verde enfermizo. Tu salud máxima está determinada por tu equipamiento y por tu nivel actual, y se incrementa al ir ascendiendo de nivel.

La energía alimenta la mayoría de las habilidades y conjuros. Cada habilidad tiene un coste de energía asociado; el uso de la habilidad consume energía (excepto las habilidades cuyo coste de energía es 0). Asimismo hay ciertas habilidades que se alimentan con otros recursos. Tu energía máxima viene determinada por tu arma y equipamiento, aunque algunas habilidades y condiciones pueden aumentarla o reducirla de forma temporal, y algunos objetos mágicos pueden dar incluso una mejora temporal o permanente. (El atributo almacenamiento de energía del Elementalista también sirve para aumentarla).

A medida que progresas en el juego, verás flechas sobre las barras de salud y energía. Las flechas hacia la izquierda [<<<] indican un descenso; las flechas hacia la derecha [>>>] indican un aumento. Cuantas más flechas, más rápido se regenera o disminuye. Normalmente el descenso se debe a un conjuro o a otra condición negativa, pero hay ciertas habilidades que pueden cancelar los efectos. Cada flecha representa una ganancia (o pérdida) de 2 de salud por segundo o 1 de energía cada tres segundos.



Cómo personalizar la pantalla

Muchas de las ventanas de la interfaz pueden personalizarse, entre ellas la brújula, el mapa de misión, la barra de habilidades, las barras de salud y energía y la ventana del equipo. Puedes cambiarlas de tamaño, arrastrarlas y adaptarlas al modo de juego que tú prefieras.

Muerte y resurrección

Si la salud llega a cero, el personaje muere. Los compañeros situados fuera de una ciudad pueden resucitarte en ese mismo lugar (usando habilidades de resurrección), pero solo si están vivos y cerca de tu cadáver. Si todos los miembros de tu grupo mueren, reapareces en otro sitio. Si estás en una zona explorable (es decir, fuera de una ciudad o puesto), resucitarás en el santuario de resurrección más próximo. Si todos mueren durante una misión, ésta se termina y reapareces en el lugar por donde entraste al principio.

Moral

La vida de un héroe está llena de pruebas y tribulaciones. En cada misión, la muerte puede desmoralizarte, pero aún así puedes consolidar tus tropas derrotando a jefes.

Penalización por resurrección

Cada vez que resucitas recibes una penalización (PR) que te reduce la salud y energía máximas. Los héroes, esbirros y mascotas también serán penalizados. La PR actual (si es que la tienes) aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Cada muerte supone una penalización del 15%, hasta un máximo del 60%. (Sin embargo, no podrás resucitar en un santuario en una partida PvP si ya tienes un 60% de penalización). Acumular experiencia reduce lentamente esta penalización. La penalización se restablece a cero cuando regresas a una ciudad o puesto. Si las condiciones se vuelven demasiado adversas, siempre puedes abrir el mapa del mundo y viajar hasta una ciudad para intentarlo de nuevo.

Aumento de moral

Si derrotas a un "jefe monstruo" (los enemigos de nombre completo y aura brillante) obtienes un aumento de moral de +2%, lo que incrementa tu salud y energía. Puedes obtener este beneficio muchas veces; sus efectos se acumulan hasta un 10%. Si tienes una penalización por resurrección, los aumentos de moral la reducirán gradualmente. Además, al ganar un aumento de moral recargarás todas las habilidades; será la única forma de recuperar el Sello de resurrección.

Encantamientos y maleficios

Los encantamientos y los maleficios son hechizos que afectan a la salud, la energía y a otros atributos. (Técnicamente, son “subclases” de hechizos, como se explica en las descripciones). Los conjuros de tipo encantamiento aumentan las habilidades en batalla proporcionando ventajas ofensivas y defensivas, como una protección extra de la armadura y más potencia de fuego o curación. Los maleficios tienen el efecto contrario, reducen las habilidades en batalla.

Cuando estás bajo los efectos de un conjuro o encantamiento, aparece un icono del efecto correspondiente en la esquina superior izquierda de la pantalla. Pasa el ratón sobre el icono para ver más detalles sobre el efecto. Los encantamientos son muy importantes para los Derviches, dado que afectan a bastantes habilidades de esta profesión.

Abrirse paso en combate

En este juego puede surgir un combate en cualquier momento, pero afortunadamente, hay una serie de consejos y trucos que te ayudarán a abrirte camino. Una manera de seleccionar y atacar a enemigos o aliados es hacer clic en su nombre, aunque hay atajos para ahorrar tiempo.

Apuntar a enemigos

- **Si presionas la tecla Tab repetidamente irás apuntando por turno a todos los enemigos visibles en la brújula.**
- **Tras marcar al enemigo, para atacarle pulsa la barra espaciadora.**
- **Pulsa C para apuntar al enemigo más cercano.**
- **Cada habilidad de la barra está asociada a un número de tu teclado, incluyendo los ataques especiales. Puedes ganar tiempo pulsando el número en vez de hacer clic sobre el icono de la barra de habilidades.**

Apuntar a aliados

- **La tecla P abre (o cierra) una lista que muestra la salud actual de los personajes (héroes) y los esbirros de tu grupo. Algunos aliados son lo suficientemente importantes en la historia como para aparecer también en la lista. Apunta a un personaje aliado haciendo clic en su barra. Puedes apuntar al más cercano pulsando V.**
- **Una vez hayas apuntado a un aliado, pulsa la barra espaciadora para salir corriendo hacia él. Esta táctica es útil cuando necesitas ayudar a alguien con un hechizo de contacto u otro hechizo de corta distancia. Cuando termina el combate, el método funciona como orden de "seguimiento"; cuando alcanzas a tu aliado dejas de correr.**
- **Seguramente no tendrás tiempo de comerciar durante un combate, pero una vez acabado, es posible que quieras intercambiar objetos (sobre todo teniendo en cuenta que cada objeto del botín se asigna a un personaje). Apunta a un aliado y haz clic en el botón de comercio para iniciar la transacción.**

Marcar un enemigo

Algunos equipos marcan a los enemigos para luchar con mayor eficiencia. Para dejar claras tus intenciones en el combate, apunta a tu enemigo (haciendo clic sobre su nombre, usando el **tabulador** o pulsando **C**) y, a continuación, mantén pulsado **Ctrl** al iniciar el ataque (haciendo clic sobre el enemigo o con la **barra espaciadora**). En cuanto empiezas el ataque manteniendo pulsado **Ctrl**, el personaje envía un mensaje al grupo: "¡Estoy atacando a [nombre del enemigo]!"

Además aparecerá una cruz al lado de tu nombre en la ventana de grupo. Los jugadores que hagan clic sobre esa cruz apuntarán a ese mismo enemigo de manera más fácil. También entrarán en la refriega algunos esbirros con ataques aplicables, y te ayudarán a luchar contra el objetivo seleccionado (siempre que no les hayas dado la orden de no atacar; se explica a continuación).

Concentrar múltiples ataques sobre el mismo objetivo suele dar a menudo buenos resultados. Muchos grupos asignan un único personaje para marcar ataques, tanto si es un atacante a distancia que "atrae" a un enemigo desde lejos como si es un personaje de choque con armadura pesada que embiste el primero para atraer más ataques ("ataques masivos"). Marcando objetivos puedes concentrar la potencia de fuego sobre un jefe monstruo con nombre o aislar a los miembros de apoyo de un grupo, como por ejemplo, a un sanador que asiste a un grupo más grande. También es muy útil en PvP, sobre todo cuando muchos atacantes "bombardean" a un mismo enemigo causándole graves daños.

“¡Anuncio mi estado!”

El truco “**Ctrl** + orden” funciona con casi todas las órdenes, y también con muchos elementos de la pantalla de juego. Por ejemplo, puedes mantener pulsado **Ctrl** mientras haces clic sobre la barra de salud para comunicar la salud de tu personaje. También puedes usar **Ctrl** para utilizar muchas de tus habilidades. Por ejemplo, un sanador que se dispone a resucitar a un compañero de equipo puede anunciar lo siguiente: “¡Estoy usando la resurrección con [nombre del aliado]!”.

Órdenes a los héroes y modos de combate

La nueva entrega de *Guild Wars* introduce órdenes que puedes usar para controlar a tus héroes. Una vez salgas de una ciudad con algún héroe en el grupo, le podrás guiar usando la brújula. Si colocas banderas en la brújula, le ordenarás que viaje a un punto específico o establecerás un lugar de destino para todos los héroes bajo tus órdenes. Los héroes también pueden estar en uno de los tres modos de combate, cada uno con un icono diferente.



Ⓐ Lucha: el héroe ataca al enemigo marcado igual que el resto del equipo. Si es necesario, el héroe avanzará y saldrá del grupo para atacar.

Ⓑ Defender: el héroe monta guardia sobre el área donde se encuentra la bandera si es que tienes uno, o hacia la retaguardia de tu equipo si no la tienes. El héroe y su equipo atacarán en el combate a cualquier objetivo, bien sea marcado o no, pero sólo si eso no obliga al héroe a abandonar el área protegida.

Ⓒ Evitar combate: el héroe nunca ataca y procura evitar a los enemigos cuando lo hacen.

Aventuras y misiones

A medida que cazas enemigos vas ganando experiencia, pero la manera más rápida de ascender de nivel es completar aventuras y misiones. Cada entrega de *Guild Wars* tiene su propia trama, que discurre a través de una cadena de misiones y aventuras.

Múltiples personajes

Casi todas las misiones y aventuras están diseñadas para un grupo de personajes, así que por regla general tendrás que reclutar héroes y esbirros para que te ayuden. Por muchos aventureros que lleves contigo, la recompensa final que obtienes al completar la misión o aventura no se reduce. Si una misión tiene una recompensa final de 1.000 puntos de experiencia y 100 piezas de oro, eso es lo que recibes, independientemente del número de personajes de tu grupo. Pero ten en cuenta que solo obtienen recompensa los miembros de tu grupo que tengan la misma misión en su registro. Si la misión añade una demarcación en tu mapa de misión, solo podrán verla los personajes que tengan esa misión activa.

Experiencia (PE)

La experiencia que acumulas derrotando a un rival depende de la diferencia que haya entre tu nivel y el suyo. El gráfico de arriba muestra la cantidad base de experiencia que se adquiere al derrotar a un rival; para saber la parte que le toca a cada personaje, héroe o esbirro, divide esa cantidad por el número de personajes. Si la diferencia de nivel con el rival es superior a cinco no adquieres ninguna experiencia por derrotarle.

Diferencia	PE base
nivel -6	0 XP
-5	16
-4	32
-3	48
-2	64
-1	80

Diferencia	PE base
0	100
+1	120
+2	136
+3	152
+4	168
+5	184
+6	200

Por ejemplo, un combate entre un Guerrero/Monje de nivel 20 y un monstruo de nivel 16 proporciona una cantidad base de 32 puntos de experiencia (ya que la diferencia es de cuatro niveles). Si el personaje ha combatido contra el monstruo solo, el premio es de 32 puntos. Si el personaje ha tenido la ayuda de tres esbirros, se divide la experiencia (32) entre todos los personajes, héroes y esbirros del grupo (4), lo que da como resultado 8 puntos. El nivel de los esbirros en este caso no es relevante.

Aventuras

Cada campaña de *Guild Wars* presenta un número de aventuras que simbolizan puntos clave en la historia. Cuando vayas explorando el mundo y realizando misiones, alcanzarás lugares donde empezarán las verdaderas aventuras. Algunas aventuras de *Nightfall* requieren que tengas a un héroe específico en tu equipo, normalmente uno que será de gran importancia. Esas aventuras tienen un PNJ en el puesto base que explica esos requisitos especiales. Éstas no sólo sirven para avanzar en la trama épica de la campaña, sino que también proporcionan una importante cantidad de experiencia, además de las escenas de vídeo que dan a conocer más partes de la historia.

Bonificaciones

En *Nightfall*, recibirás recompensas adicionales según cómo lo hagas en las aventuras. Tu actuación se medirá de diferente forma dependiendo de cada aventura. Descubrir cómo se consigue la mayor calificación forma parte del reto. Cuando te agrupes con otros jugadores, tú serás quién decida si queréis trabajar para un objetivo con bonificación o no.

Cuando termines una aventura, verás un escudo que contiene una espada: la de bronce. Esa misma espada aparece en el icono de la misión del mapa del mundo. Al completar la misión y su objetivo con bonificación, verás dos espadas: la de plata. Si consigues la de oro verás dos espadas y una lanza.



Cada entrega de *Guild Wars* incluye un título concedido a un personaje que acabe todas las misiones en una campaña con el mayor nivel de actuación. Para lograr el título de Protector de Elona, debes lograr la espada de oro en todas las aventuras de *Nightfall*.

Misiones

Completar misiones es otra manera eficaz de adquirir experiencia y ascender niveles. Cuando veas un signo de exclamación verde sobre la cabeza de un personaje, es porque tiene una misión lista para ti o puede ayudarte a progresar en la historia. Antes de aceptar una misión de un personaje, verás las recompensas que te puede reportar (oro, objetos, habilidades, experiencia o una combinación de las anteriores). Al aceptar una misión, ésta queda añadida a tu registro de misiones.

Títulos

Cuando realices algunas hazañas heroicas (y algunas no tan heroicas pero igual de impresionantes) irás consiguiendo títulos especiales. Por ejemplo, para ganar el título de explorador, tendrás que haber explorado una parte del mundo. Pulsa "H" para abrir la ventana del héroe y luego abre la pestaña de títulos para ver cómo vas progresando.

Si abres el registro (pulsando **L**) verás la lista de tus misiones actuales. Cada una tiene una lista de objetivos, que se van tachando a medida que los completas. Puedes cambiar de misión en cualquier momento. Si seleccionas una misión aparece una flecha en tu brújula indicando la dirección de tu próximo objetivo. También aparece un remolino verde en tu mapa del mundo que indica la ubicación del objetivo o una puerta que te conduce al mismo. (Ten en cuenta que la secuencia de puertas no tiene por qué ser el camino más corto). Si no encuentras el camino de vuelta al personaje que ofrece misión, consulta el registro de misiones para ver donde se ubica.

Misiones primarias y secundarias

Las misiones primarias aparecen en la parte superior del registro de misiones al aceptarlas. Algunos jugadores las llaman coloquialmente "aventuras enlace", porque sirven de enlace entre una misión y otra. Completar una misión primaria te conducirá al emplazamiento de la siguiente. Esta cadena de aventuras y misiones primarias conforma la trama del juego.



Las secundarias no sirven para avanzar en la historia principal del juego, pero con ellas ganarás PE o recompensas extra. Algunos jugadores familiarizados con otros juegos de rol las consideran misiones paralelas.

Al completar ambos tipos de misiones, se pueden adquirir habilidades, (y así desbloquearlas para jugar en PvP), ganar oro y puntos de habilidad, obtener equipamiento inusual y, por supuesto, adquirir experiencia para avanzar de nivel. Si una aventura o misión primaria está fuera del alcance de las habilidades de tu personaje, intenta primero completar misiones secundarias para que se haga más poderoso y versátil.

Aventuras especiales

La segunda campaña de *Guild Wars*, *Factions*, introdujo dos nuevas clases de aventuras. También están presentes en *Nightfall*. Son similares a las aventuras de la historia, pero no afectan a la trama. Las aventuras de élite y las aventuras de desafío comienzan como cualquier otra: te diriges al emplazamiento de una misión, te unes a un grupo de aventureros e inicias la misión.

En las "Aventuras de élite" se forma un equipo de hasta doce personajes de alto nivel. Estas aventuras se encuadran en mapas estilo mazmorra, con muchas salas y recompensas variadas, entre ellas oro y objetos únicos. Cada una tiene una serie de objetivos y unas condiciones de victoria diferentes.

Las "*Aventuras de desafío*" están diseñadas para que participen hasta ocho personajes de alto nivel. Los mapas son normalmente más pequeños que

los de las aventuras de élite, pero de ellos surgen continuas oleadas de enemigos que se reproducen frecuentemente. Cada una tiene metas y objetivos específicos basados en su mapa correspondiente, además de un sistema de puntuación. Cuando completes una, podrás comparar los resultados en una tabla.

Clanes

Los personajes de un clan se mueven bajo el mismo estandarte. Si te quedas un rato por la ciudad encontrarás a jugadores pertenecientes a algún clan y que están reclutando miembros. Podrás identificar el clan de un jugador por la abreviatura de cuatro letras al lado de su nombre. En algunos clanes, los personajes también llevan capas, cada una con un emblema elegido por el líder. Puedes encontrar más información sobre los clanes en la sección Comunidad de la página web (es.guildwars.com) y en las páginas de jugadores de *Guild Wars*. Muchos clanes tienen sus propios foros y páginas web.

Los clanes se crean por varias razones. Algunos reclutan personajes que quieren ascender rápidamente de nivel mediante la cooperación. Otros buscan jugadores competitivos apasionados por las disputas de clanes contra clanes. Para algunos jugadores, establecer relaciones sociales y aliados entre los demás es tan importante (o más) que adquirir habilidades y equipamiento.

Como ya imaginarás, los clanes son la esencia de *Guild Wars*. No tienes que unirte a un clan, pero si lo haces todos los personajes de tu cuenta pertenecerán al mismo. Desde el momento en que te unes, puedes pulsar la tecla **G** para obtener más información sobre tu clan, incluyendo los nombres de los miembros conectados. También puedes conversar con otros miembros de tu clan pulsando **Intro** (para abrir el chat) y, a continuación, seleccionando la pestaña correspondiente. Tu posición en el clan determina si puedes invitar a otros jugadores y permitirles formar parte del grupo.

Crear un clan	Habla con el registrador de clanes de alguna ciudad importante para crear un clan nuevo. Tendrás que seguir sus instrucciones para ponerle un nombre. Visita al creador de emblemas de clan para comprar una y crear un emblema único que llevarán los demás miembros.
Invitar miembros	Cuando invites a algún jugador a que se una a tu clan, recibirá una invitación que deberá aceptar. Si esa persona ya pertenece a otro clan, recibirás una notificación y no podrás enviarle la invitación.
Unirse a un clan	Cuando te inviten a que te unas a algún clan, podrás aceptar o no.
Clasificación de clanes	Tu clan ganará puntos por cada victoria en una batalla. En la tabla de clasificación de la página de *Guild Wars* aparecen los 1.000 mejores clanes según su puntuación.

Salas de clanes

A medida que los personajes del clan obtengan riqueza y asciendan de nivel, podrás empezar a considerar la construcción de una sala de clan. Es un lugar de encuentro para los miembros del clan. Después hará falta un sello celestial, que se consigue realizando hazañas legendarias de alto nivel en la sala de los héroes o comprándolo de un comerciante. Pero te advertimos que los sellos celestiales pueden ser muy caros. Cuando estés listo para elegir una sala, tendrás que elegir el tipo de edificio y paisaje que quieres. Para hacerlo, visita al embajador de Cantha que encontrarás en Kamadan. Una vez construida, se convertirá en vuestro refugio y cuartel general. Esta sala será además el escenario donde se disputarán las batallas contra otros clanes.

Alianzas

Un clan está formado por personajes; varios clanes forman una alianza. Si tu clan pertenece a una alianza, estás autorizado a visitar las salas de los demás clanes aliados. Además, todos los miembros de la alianza pueden hablar entre ellos (es decir, escribirse) en su canal de chat. Una alianza puede admitir hasta diez clanes, lo que significa que hay un gran número de jugadores a los que puedes unirte en busca de misiones. Las alianzas también desempeñan un papel importante en la campaña anterior, *Factions*; consulta el siguiente capítulo para más detalles.

Debes tener *Factions* para poder crear una alianza (consulta el manual de *Factions* para más detalles). Los personajes de *Nightfall* se podrán unir a clanes que ya pertenezcan a alguna alianza.





Capítulo 5:

Jugador contra Jugador (PvP)

El primer capítulo explica la forma de crear un personaje de rol: un personaje que progresa en la trama a través de un estilo de juego cooperativo "jugador contra entorno". Pero no solo existe el estilo PvE (jugador contra entorno), y no se acaba todo al llegar al nivel 20. Algunos jugadores optan por desafíos mayores y se enfrentan a los rivales más peligrosos del juego: los otros jugadores.

Creación de un personaje de PvP

A medida que tu personaje asciende al nivel 20 en las zonas de cooperación de *Guild Wars*, irás progresando en la trama y desbloqueando habilidades en tu camino. Las habilidades que vayas desbloqueando estarán también disponibles para todos tus personajes PvP.

Al crear y conformar a tus personajes puedes dotarles de las habilidades de tu colección, para prepararles para desafíos de alto nivel. Tienes varias opciones:

- **Al crear un personaje debes decidir si va actuar exclusivamente en el modo PvP. Tendrá que usar las habilidades que hayan sido previamente desbloqueadas (o compradas con recompensas; consulta más abajo). Si desbloqueas runas y mejoras para armas, el personaje será aún más potente. Los personajes sólo para PvP comienzan en el nivel 20.**
- **Si quieres empezar a jugar PvP sin desbloquear habilidades y recursos, puedes escoger uno de los personajes ya creados disponibles en la pantalla de creación exclusiva de PvP. Estos modelos de personajes te servirán para entrar rápidamente en cualquier equipo PvP.**
- **También puedes llevar a tus personajes de rol ya existentes a las batallas PvP (aunque deberás haber conseguido primero nivel y habilidades). Ten en cuenta que el conjunto de habilidades que uses para partidas cooperativas seguramente no valdrá en luchas competitivas.**
- **Cuando estés aprendiendo a manejarte en el modo PvP, puedes mirar y aprender de otros en el modo espectador, el cual abordaremos al final de este capítulo.**

Las Islas Bélicas

Existe una región en el mundo cuya única finalidad es poner a prueba la entereza de los héroes: las bien llamadas Islas Bélicas. Los acólitos de la Orden de los Zaishen, una devota secta que venera al dios de la guerra, Balthazar, se entrenan para participar en interminables conflictos heroicos. Cada día, experimentados aventureros de Elona ponen rumbo a las

Islas Bélicas para probar su valía. La Orden de los Zaishen acoge a los competidores de todo el mundo. Dado que los Zaishen consideran los combates un rito sagrado, se aseguran de que todos se disputan con limpieza.

Los personajes creados exclusivamente para PvP comienzan su andadura en el área del tutorial de combate de las Islas Bélicas. Los personajes de rol pueden viajar a las Islas Bélicas en barco. En *Nightfall*, para llegar a este lugar debes partir de la ciudad portuaria de Kamadan.

El tutorial de combate

Para aprenderlo todo sobre el modo PvP (y en general sobre los combates en *Guild Wars*) debes ir a la Isla de los Sin Nombre, situada en el centro de las Islas Bélicas. Esta isla dispone de una academia que ofrece un curso completo de técnicas y entrenamiento. Y aunque está pensada para combates jugador-contra-jugador, es importante visitarla aunque no tengas intención de participar en arenas PvP. Para empezar, aprenderás lo necesario sobre las condiciones que puedes sufrir (como hemorragias o aturdimiento) y las habilidades y profesiones más efectivas para combatirlas. La Isla de los Sin Nombre también dispone de escenarios de entrenamiento y de asistentes que te enseñarán todo sobre los combates por categorías y el lanzamiento de hechizos, incluyendo términos de proximidad como "adyacente" y "cercano".

Desbloqueo de habilidades y runas

Cuanto más juegues en la parte de rol, más opciones tendrás en los escenarios de competición jugador contra jugador. Al comenzar, cuando uno de tus personajes adquiere una habilidad nueva en la sección cooperativa, esa misma habilidad queda desbloqueada en la sección PvP.

Es conveniente que te fijes en los componentes de las armas mientras juegas a la parte de rol. Algunas armas mágicas tienen componentes especializados que otorgan bonificaciones a tu personaje. Cuando los identifiques en el modo cooperativo (mediante una herramienta de identificación), quedan desbloqueados también para el modo competitivo.

Cuando consigas armaduras derrotando enemigos en la parte cooperativa, podrás identificarlas para ver si contienen alguna runa (usando también la misma herramienta). Las runas que hayas identificado en el modo cooperativo quedan también desbloqueadas para el modo competitivo.

Recompensas de Balthazar

Puedes mejorar tus personajes PvP ganando combates en arenas. Todos los miembros de un equipo que elimina rivales y gana competiciones consiguen recompensas de facción. (Pulsa H para ver todas las "facciones" que ha conseguido ya tu personaje). Los sacerdotes de Balthazar que están en las Islas Bélicas podrán desbloquearte habilidades y runas a cambio de estas recompensas de facción. Cuando lo hagan, todos los personajes PvP que crees después podrán usar esa habilidad o runa. Los personajes PvP ya creados podrán usar inmediatamente una habilidad desbloqueada, pero para poder utilizar una mejora o runa deberás crear un personaje PvP nuevo.

Los personajes de rol que van a las Islas Bélicas desde el área cooperativa del juego también pueden comprar habilidades y runas a estos mismos mercaderes. No las pueden usar, pero si las compran con recompensas de facción las desbloquean para los personajes sólo PvP.

Combate en PvP

Las batallas PvP consisten en enfrentamientos de dos o más equipos de tamaño variado (normalmente grupos de 4 u 8) que luchan por la supremacía. Según el tipo de conflicto, puedes actuar conjuntamente con aliados de tu clan, formar un grupo con otros jugadores, o reclutar esbirros. Puedes participar en varios tipos de conflictos, como las arenas, las batallas entre clanes, los torneos y el Ascenso del Héroe.

Arenas

La mayoría de las arenas se encuentran en las Islas Bélicas, o se accede a ellas a través de una sala de clan. Algunas se encuentran en lugares remotos.

Arena al azar: en las Islas Bélicas, la arena al azar es un magnífico lugar para la acción PvP, sobre todo para los nuevos jugadores. Estos enfrentamientos no requieren la formación de un grupo. Al entrar en la arena, se crea automáticamente un equipo aleatorio de entre los jugadores disponibles. Si ganas cinco combates seguidos aquí, desbloqueas la arena por equipos. Y si ganas diez batallas seguidas, tu grupo se enfrentará a otro de la arena por equipos.

Arena por equipos: en esta arena puedes formar un grupo de cuatro personajes para enfrentarte a un equipo elegido al azar. El campo de batalla y las reglas del combate se determinan de forma aleatoria en cada combate. Podrás ver rápidamente las reglas antes de que comience el combate. Si ganas cinco combates seguidos aquí, desbloqueas el Ascenso del Héroe.

Ascenso del Héroe: forma un grupo de héroes y enfréntate a equipos seleccionados aleatoriamente en un torneo. Los tres tipos de batalla —aniquilación, capturar la reliquia y rey de la colina— se describen al final de este capítulo. El Ascenso del Héroe incluye una serie de mapas. Con cada victoria avanzas al mapa siguiente; si pierdes, vuelves a empezar.

Además de facciones, los personajes que ganan el Ascenso del Héroe obtienen fama. Los que acumulan la fama suficiente, ascienden de rango, el cual se puede ostentar como un título bajo el nombre.

Sala de los Héroes: el último mapa del Ascenso es la Sala de los Héroes. Un equipo lo defiende contra todos los aspirantes. El que logre retener la sala y defenderla contra otros cuatro equipos obtiene el beneplácito de los dioses. Para obtener más información sobre los beneficios de conseguirlo, consulta la página web de *Guild Wars*.

Desafío Zaishen: para desbloquear este escenario debes terminar el tutorial de combate en la Isla de los Sin Nombre. Reúne un equipo de cuatro aventureros para una serie de combates PvP contra los enemigos controlados por el ordenador. Cada batalla ofrece un conjunto de profesiones y una estrategia diferentes. Si logras terminar cinco enfrentamientos contra PNJ en la arena del Desafío Zaishen, desbloquearás desafíos mayores en la arena de ***élite Zaishen***.

Arenas aleatorias en otras tierras

Los personajes de rol disponen de sus propios escenarios para las competiciones jugador contra jugador. Cada expansión de *Guild Wars* contiene al menos una arena PvP en el área cooperativa de rol del juego. Estas arenas tienen normalmente un límite de nivel; por ejemplo *Prophecies* incluía arenas disponibles para cualquier personaje de nivel inferior a 10 y una para los de nivel inferior a 15.

Batallas de clanes

Estas batallas enfrentan clanes contra clanes en distintas situaciones que pondrán a prueba sus habilidades y espíritu de equipo; frecuentemente se llama a este estilo "GvG" (clan contra clan). El clan necesita una sala para participar en esta parte del juego; desde ahí se inician las batallas de clanes. Éstas tienen un único objetivo: matar al Señor del clan rival.

En la clasificación de clanes de la página web de *Guild Wars* aparecen las victorias y derrotas de cada clan. Miles de equipos compiten para ascender al puesto más alto de la clasificación de clanes. En los campeonatos internacionales de *Guild Wars*, los clanes compiten por obtener la supremacía mundial en el juego.

Batallas entre alianzas

Si tienes *Guild Wars Factions* instalado en tu cuenta, puedes participar en las batallas entre alianzas. El líder de una alianza puede decidir si se alinea con uno de las dos facciones del juego: los Luxon o los Kurzick. Si tu clan no forma parte de una alianza, el líder puede decidir. Al elegir una facción se desbloquean emplazamientos en *Factions* en los que tu clan o alianza puede participar en batallas entre alianzas. Los jugadores que participan en estas batallas adquieren puntos de facción Kurzick o Luxon (además de recompensas de Balthazar) por ayudar a uno u otro bando. La suma total de puntos de facción concedidos a cada bando determina la facción que controla esa zona del mapa. Para obtener más información, consulta la *Guía oficial de Guild Wars Factions*.

Ascenso del Héroe

El Ascenso del Héroe es uno de los pocos portales que se conocen entre Tyria y el Inframundo y está celosamente defendido por los más devotos seguidores de Balthazar: la orden de los Zaishen. Los que se atreven a llegar hasta aquí buscan reunirse con los espíritus de los héroes legendarios. Si consiguen demostrar su valor, estos espíritus los ayudarán a llegar a la Sala de los Héroes y a obtener el beneplácito de los dioses.

Una vez llegues al Ascenso del Héroe, tendrás que formar un grupo de ocho jugadores para poder entrar al primer mapa, una fase clasificatoria. Si la superáis, competiréis contra gente de todo el mundo. Todos lucharán por el mismo objetivo: conquistar la Sala de los Héroes. Si perdéis en algún escenario, tendréis que empezar desde el principio.

Escenarios del Ascenso del Héroe

Competirás en diferentes mapas según vayas avanzando hacia la Sala de los Héroes. Sin embargo, todos se pueden dividir en tres tipos: aniquilación, capturar la reliquia y rey de la colina.

Escenarios: elementos comunes

Todos los combates en el Ascenso del Héroe tienen en común los siguientes elementos:

- **Héroe fantasma: en cada combate del Ascenso del Héroe, tu equipo tendrá la ayuda de un Héroe fantasma. A veces habrá que mantener a este héroe con vida para ganar. Tu Héroe Fantasma resucita junto con tu equipo.**
- **Aumento de moral: reduce parte de las penalizaciones por resurrección (PR) de todos los miembros del equipo. Si tu equipo no ha sufrido PR, todos los miembros reciben un aumento en el nivel máximo de salud y energía.**

Escenarios: elementos variables

- **Resurrección: cuando haya sacerdotes presentes, éstos resucitarán a los miembros muertos del equipo cada dos minutos. Si matan al sacerdote, los miembros muertos del equipo permanecen así a menos que otro miembro del equipo los resucite. Ciertos combates incorporan un círculo de resurrección permanente que no puede destruirse.**

Escenarios del Ascenso del Héroe

Los combates de torneo de *Guild Wars* suelen corresponder a una de las categorías mencionadas a continuación.

Supervivencia (un solo equipo)

Competirás en diferentes mapas según vayas avanzando hacia la Sala de los Héroes. Sin embargo, todos se pueden dividir en tres tipos: aniquilación, capturar la reliquia y rey de la colina.

Condición de victoria: derrotar a todos los PNJ enemigos.
Condición de derrota: derrota de tu equipo sin posibilidad de resurrección.
PNJ: Héroe fantasma
Aumento de moral: cuanto más rápida sea la victoria, mayor será el aumento de moral. El reloj no se pondrá en marcha hasta que un jugador no se acerque al enemigo.

Consejos:

- **Mantén a tus curanderos en la retaguardia.**
- **Las habilidades de interrupción ayudan a derrotar a los curanderos enemigos.**
- **El aumento de moral conseguido en un combate se mantiene en el siguiente.**

Aniquilación

El objetivo en los combates de aniquilación es sobrevivir hasta la eliminación de los demás equipos.

Condición de victoria: derrota de todos los miembros del equipo rival.
Condición de derrota: derrota de todo tu equipo por parte del equipo rival.
PNJ: Héroe fantasma, sacerdote
Aumento de moral: si matas al héroe fantasma enemigo.

Consejos:

- **Mantener vivo al sacerdote resulta fundamental en estos combates; ten cuidado con los ataques a distancia dirigidos contra él por parte de Guardabosques y Elementalistas.**
- **En algunos combates de aniquilación aparecen obeliscos, que ofrecen ventajas adicionales para tu equipo si se controlan. Para controlar el obelisco, lleva hacia él tu bandera. Los obeliscos lanzarán rayos a los enemigos de vez en cuando.**

Capturar la reliquia

En los combates de captura de reliquias, dos equipos compiten por recoger reliquias enemigas durante un período de diez minutos. Para conseguir un punto, captura la reliquia enemiga y llévasela a tu Héroe fantasma. Cuando entregues la primera, aparecerá otra nueva; captura tantas como puedas antes de que el tiempo se agote. Este tipo de combate incluye un círculo de resurrección, así como hogueras que señalan la puntuación: el color y la intensidad de las llamas (pequeñas, medianas o grandes) indican cuál es el equipo que va en cabeza y por cuántos puntos.

Condición de victoria: recogida de más reliquias que el equipo adversario antes de que se agote el tiempo.
Condición de derrota: recogida de menos reliquias que el equipo adversario antes de que se agote el tiempo.
PNJ: Héroe fantasma
Aumento de moral: si matas al héroe fantasma enemigo.

Consejos:

- **Al llevar una reliquia, el movimiento se ralentiza; debido a su pesada armadura y a sus habilidades para correr, los Guerreros son los mejores para transportar reliquias.**
- **Mantén presionada la tecla Alt izquierda y gira la vista para buscar reliquias en el terreno.**
- **Utiliza conjuros sobre los enemigos para proteger la reliquia de tu equipo.**
- **Algunos combates de captura de reliquias presentan una puerta cuyo control puede suponer la clave de la victoria en estos enfrentamientos.**

Rey de la montaña

El objetivo de estos combates es que tu equipo controle el estrado cuando el tiempo se agote. Tu héroe fantasma deberá reclamar el estrado mediante un conjuro de reclamación, que tarda cinco segundos en completarse. Este tipo de combates incluyen un círculo de resurrección.

Condición de victoria: control del estrado por parte de tu equipo al agotarse el tiempo.
Condición de derrota: control del estrado por parte del equipo rival al agotarse el tiempo, o derrota de tu equipo sin posibilidad de resurrección.
PNJ: Héroe fantasma
Aumento de moral: se concede por cada dos minutos que tu equipo esté controlando el estrado.

Modo espectador

El juego PvP es ferozmente competitivo, pero también puedes disfrutarlo como espectador. *Guild Wars* incluye un modo espectador en el que puedes ver el juego PvP. Como espectador, puedes ver los mapas de PvP antes de utilizarlos, delimitar la competición para recoger nuevas estrategias y ver luchar a tus amigos por la victoria.

Puedes llegar al modo espectador desde el Menú principal (o pulsando **B**) para mirar una batalla o un torneo de clanes en un escenario PvP. Para dejar de presenciar los combates, usa el menú, pulsa la tecla **B** otra vez, o pulsa M para abrir el mapa y viajar a otro sitio (con lo que retomarás de nuevo el control de tu personaje).

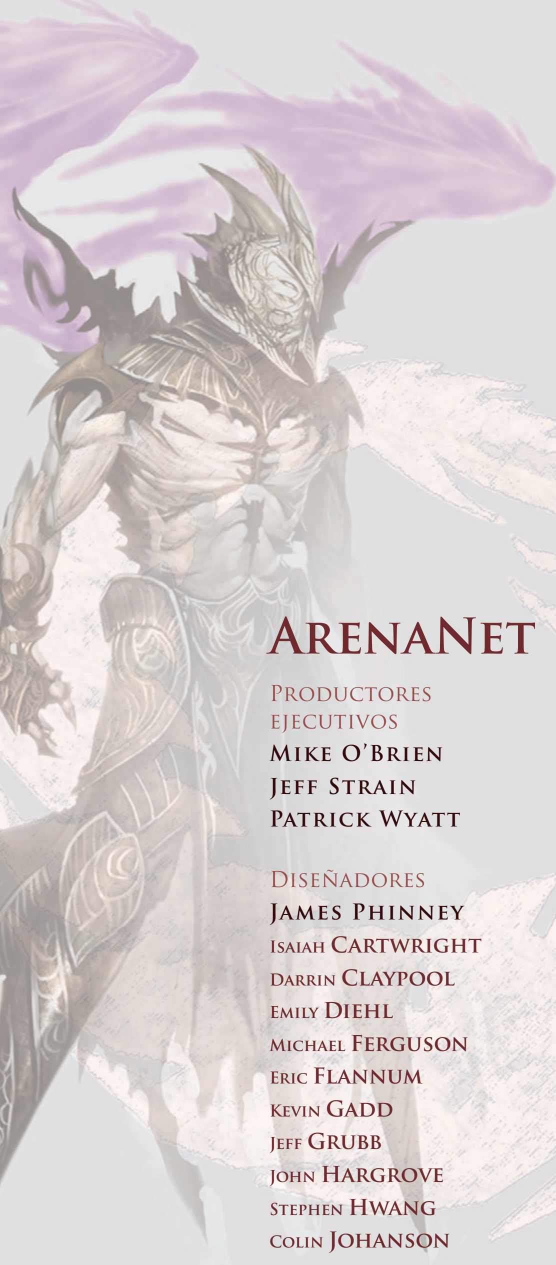
Modo espectador:

- **Sólo puedes entrar en el modo espectador en ciudades y puestos.**
- **Pulsa U cuando estés presenciando una batalla para abrir o cerrar el mapa.**
- **Los combates estarán disponibles en diferido a los 15 minutos de haber empezado. Si eres el primero en entrar, lo empezarás a ver desde el principio.**
- **Los que entren después verán el combate ya empezado. Eso significa que se pierden el principio, pero sirve para que todos los espectadores lo vean al mismo tiempo.**
- **Cuando entres en el modo espectador, la cámara aérea enfocará a un jugador al azar. Puedes cambiar de personaje haciendo clic sobre el que quieras.**
- **También puedes cambiar tu vista de los personajes haciendo clic sobre sus iconos en el mapa de observación.**
- **Usa el tabulador para cambiar de un jugador a otro.**
- **Si quieres observar la acción sin centrarte en un personaje en concreto, busca uno de los pequeños iconos de cámara en el mapa y haz clic sobre él. La cámara se fijará en ese punto.**
- **Puedes activar la cámara automática (la opción está en la esquina superior derecha de la pantalla) para no tener que hacerlo tú manualmente. Esta cámara está activada por defecto e irá cambiando de ángulo (y a veces también de personaje) para que presencies siempre lo más interesante del combate.**
- **Pulsa O para ver una ventana de puntuación que indica el nivel de salud y moral de cada equipo durante el juego.**
- **También podrás charlar con otros espectadores usando la ventana de chat correspondiente. Los que participan en el combate no podrán leer estos mensajes en ningún momento.**









ArenaNet

Productores ejecutivos

Mike O'Brien
Jeff Strain
Patrick Wyatt

Diseñadores

James Phinney
Isaiah Cartwright
Darrin Claypool
Emily Diehl
Michael Ferguson
Eric Flannum
Kevin Gadd
Jeff Grubb
John Hargrove
Stephen Hwang
Colin Johanson
Curtis Johnson
Albert Liao
Andrew McLeod
Kevin Millard
Ben Miller
Joe Mullenix
Linsey Murdock
Mike O'Brien
Jonathan Peters
Brian Porter
Jonathan Sharp
Ree Soesbee
John Stumme

Diseño artístico

Daniel Dociu
Scott Albaugh
Richard Anderson
Matthew Barrett
Aaron Coberly
Rebecca Coffman
Dan Cole
Kevin Dalziel
Horia Dociu
David Dunniway
Brant Fitzgerald
Eli Hanselman
Katharine Hargrove
Levi Hopkins
Trevor Howell
Susan Jessup

Wei-Che (Jason) Juan
Jaime Jones
Chelsea Kibler
Eric Klokstad
Kekaipo'inalu Kotaki
Darren Lamb
Tonya Lyle
Scott Mayhew
Matthew Medina
Kristen Perry
Hai Phan
Bobby Pontillas
Heron Prior
Delly Sartika
Jason Stokes
Barry Sundt
Xia Taptara-kunekane
Matthew Tate
Chris Turnham
Christian Venturini
Billy Wardlaw
Jason Wiggin
Doug Williams

Artistas de escenarios

Dave Beetlestone
Win Arayaphong
Tirzah Bauer
Ely Cannon
Jesse Christensen
Justin Fawcett
Tami Foote
Josh Foreman
Peter Fries
Jens Hauch
Jason Jones
James McMillan

Programadores

Brett Vickers
Jim Scott
Brenton Anderson
James Boer
Stephen Clarke-Willson
Shana Cooke
John Corpening
Brandon Dillon
Kevin Ehmry
Brad Hallisey
Joe Kimmes
Lewis Mohr
Mike O'Brien
Umesh Patel
Eric Rane
Chae Seong Lim
Nicholas Shaffner
Braeden Shosa
Austin Spafford
Jeff Strain
Denis Suhanov
Patrick Wyatt
Mark Young
John Zipperer

Guionistas

Stacie Magelssen
Brian Campbell
Sean Ferguson
Cory Herndon
Caitlin Kittredge
Will McDermott
Bobby Stein

Escenas de vídeo

Perry Cucinotta
Kirill Federspiel
Daniel Jennings

Productores

Jay Adams
Shawn Sharp

Marketing

Jenny Bendel



Lisa LaFay
Steve Shepard
Kevin Simons

Comunidad

Gaile Gray
Natasha Hoover
Andrew Patrick

Sistemas informáticos

Peter Petrucci
Steve Becker
Erin Brooks
Trey Valenta

Localización

Adam Vance
Mehdi Mousavi

Zheren "Jason" Yu
Yuhong Wang

Organización de juego

Michael Gills

Control de calidad

David Stiner
Meg Adams
Kim Chase
Leah Eckstrom
Chuck Jackman
Ben Kirsch
Mori Marchany
Elijah Miller
Nate Robinson
Ryan Scott
Johann Tang
Mike Zadorojny

Diseño web y visual

Ron Critchfield
Samuel Bragg
AJ Thompson
Reagan Wright

Interinos

Andrio Abero
Michael Hrádek
dQniel Kaufman
Lamplighter Studios
Weston Tracy
Brian Jones

Probadores alfa de la guía

Adam Badger
Nicolas Carpenter
Po-Ching Chen
Debbie Curie
Mark Currie
Lois Haupt
Tony Jones
Jake King
Rebecca Lane
Andrea Luciano
Dave Marshall
Dennis McCollum
Jonas Nordlund
Andrew Patrick
Andre Roux
Tomas Schober
Michael Thompson
John Turtle
Ronald Wappel

NCsoft Europe

Dirección
Geoff Heath
T.J. Kim

Desarrollo comercial
Mark Heath

Desarrollo
Thomas Bidaux
Diane Lagrange

Desarrollo estratégico
Sean Kang
Paha Schulz

Marketing y ventas
Max Brown
David Blundell
Véronique Lallier
Sarah Mason
Dirk Metzger
Sarah Rogers
Becky Rose
Marcus Whitney

Producción
Allan Fowler
David Clements

Edición
Sébastien Vidal

PlayNC
Eric Emanuel

Localización
David Bonin
Anna André
Cinzia Barrella
Foucauld Escaillet
Ismael Fernández
Fabio Gurini
Angelika Hell
Karine Humbert
Cintia Izquierdo
Camille Kaczmarek
Nick Schäfer

Control de calidad
Sam Watts

Servicios de juego
Stephen Reid

Contenido y comunidad
Jen Bolton
Loic Claveau
Martin Kerstein
Alex Weekes
Kieran Weir
Mark Wilkin

Contabilidad
Paul Bone
Roni Sou

Recursos humanos
Jane Brown
Jason Wilson

Gestión de oficina
Maggie O'Reilly
Will Renville

Diseño
y desarrollo web

Aegir Hallmundur
Mathew Keller
Tom Kiss
Marek Lenik

Sistemas
y operaciones

Stuart Wright
Eugene Lee
John Marshall
Jenny O'Neil
Jett Tattersall

Gestión de cuentas
y pagos

Jean-Marc Rouchouse
Caroline Jany
Maddalena Cipriani
Tina Müller
Gaëlle Daam
Julia Irler
Tim Saxon

Operaciones en red

Niall Callaghan
Mona Quintanilla
Bob Watson

Atención al cliente

Rene Reichert
Al Aldridge
Volker Boenigk
Karl Buckley
Ken Charlton
Alastair Dodd
Nathalie Dutel
Alexander Ebel
Markus Fried
Marjorie Guillen-Lemaire
Ediz Güler
Bernhard Heyka
Gordon Maaß
Lusia Mari
Sam Maxted
Didier Montaron
Tia Paraurahi
Manuel Prüter
Dennis Schütte
Emmanuel Servais
Kevin Taylor
Nick Walker
Toby Wilcox



Artistry
Entertainment

Jeremy SOULE

Julian SOULE

Doblaje al español

DL Multimedia

Emma KREUZ

Paqui HORCAJO

Enrique BARRASA

Vanessa CARPIO

Actores de doblaje

Ana SAN MILLÁN

Angel AMORÓS

Arturo LÓPEZ

Belén RODRÍGUEZ

María RUBIO

Elena RUIZ DE VELASCO

Enrique SANTARÉN

Israel DE LA ROSA

Jorge TEIXEIRA

Leopoldo BALLESTEROS

Ma LUZ PARRA

Montse HERRANZ

Paqui HORCAJO

Rafael DE AZCÁRRAGA

Rafael TORRES

Salvador SERRANO

Omni
Interactive Audio

Alistair Hirst

Chase COMBS

Lisa Elliott COBB

Matt RAGAN

Robert RIDIHALGH

Tom SMURDON

Daylon WALDEN





ARENANET™

es.guildwars.com



GWNF-EU-ES-MA